

WAJAH MANUSIA SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN PATUNG

TUGAS AKHIR KARYA SENI (TAKS)

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh :
Dhian Faridho
NIM : 06206241022

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
APRIL 2014**

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Wajah Manusia Sebagai Inspirasi Penciptaan Patung* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 24 Maret 2014

Pembimbing I

Drs. Djoko Maruto, M.Sn
NIP. 19520607 198403 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Wajah Manusia Sebagai Inspirasi Penciptaan Patung* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada :

DEWAN PENGUJI


Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. R. Kuncoro W. Dewojati, M.Sn	: Ketua Penguji		2/5/14
Drs. Sigit W. Nugroho, M.Si.	: Sekretaris		2/5/14
Drs. D.Heri Purnomo, M.Pd.	: Penguji I		2/5/14
Drs. Djoko Maruto, M.Sn.	: Penguji II		2/5/14

Yogyakarta, 1 April 2014

Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta



Dekan


Prof. Dr. Zamzan, M.Pd.
NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya :

Nama : **Dhian Faridho**
NIM : 06206241022
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini adalah hasil karya penulis sendiri dan sepanjang sepengetahuan penulis, tidak berisikan materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penulis ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 24 Maret 2014

Penulis



Dhian Faridho

MOTTO

*Milikilah mimpi setinggi langit, setidaknya jika nanti akhirnya kamu terjatuh
kamu akan terjatuh di atas bukit bukan di dasar jurang. jangan pernah
takut untuk bermimpi.
(penulis)*

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini penulis persembahkan kepada :

Kedua orang tuaku tercinta Bapak Muhammad Jamaludin dan Ibu Bujiyem
yang telah memberikan segalanya, Novita Putri Indariski, Syarifah Dwi Utami,
Fauzi Dani Subekti,
serta teman-temanku atas semua dukunganya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis sampaikan kehadiran Allah SWT. Berkat rahmat, hidayah serta inayah-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah banyak terlibat dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada Rektor UNY Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. M.A, Dekan FBS UNY Prof. Dr. Zamzani, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa Drs.Mardiyatmo, M.Pd, yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada penulis. Kepada pembimbing TAKS, Drs. Djoko Maruto, M.Sn, yang penuh kesabaran, kearifan, dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada kedua orang tua, serta adik-adikku yang telah memberikan dukungan spiritual, moral, dan material, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada semua teman-teman seangkatan pendidikan seni rupa yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan dan amal baik yang telah diberikan mendapat pahala dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari tulisan ini jauh dari sempurna, namun dengan penuh harap semoga bermanfaat bagi pribadi penulis khususnya dan pengembangan Jurusan Seni Rupa di UNY.

Yogyakarta, 24 Maret 2014

Penulis

Dhian Faridho

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan	5
F. Manfaat	5
BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN.....	6
A. Pengertian Wajah Manusia.....	6
B. Struktur Seni Rupa	9
A. Unsur-Unsur Visual Seni Rupa.....	9
1. Garis	9
2. Warna	9
3. Ruang	10
4. Tekstur.....	10
B. Pengorganisasian Unsur-Unsur Visual Seni Rupa	11
1. Proporsi	11
2. Irama	12
3. Keseimbangan	12
4. Kesatuan.....	13
5. Harmoni.....	13
6. Dominasi	14
C. Tinjauan Tentang Seni Patung	15
D. Surealisme	16
E. Deformasi	18
F. Distorsi	19

G. Konsep,Tema, Bentuk, Media dan Teknik.....	21
1. Konsep	21
2. Tema.....	22
3. Bentuk	23
4. Teknik	24
a. Modeling	25
b. Pahat/Curving	25
H. Karya Inspirasi	26
1. Djoni Basri	26
2. Michael Alfano	27
G. Metode Penciptaan	28
1. Eksplorasi	28
2. Visualisasi	29
3. Finishing.....	30
 BABIII PEMBAHASAN.....	31
A. Konsep.....	31
B. Tema	32
C. Proses Berkarya.....	32
1. Alat, Bahan dan Teknik	32
a. Alat.	33
1. Pahat.....	33
2. Ganden.	33
3. Gerinda.....	34
4. Bor.....	34
5. Pethel.....	35
6. Patar.	35
7. Gergaji.....	36
b. Bahan.	36
1. Tanah Liat.	37
2. Kayu Sono Keling.....	37
3. Lem	38
c. Teknik.....	38
2. Tahapan Visualisasi	39
a. Miniatur / Desain.	40
b. Pemindahan Model.	40
c. Penyelesaian / Finishing	41
 BAB IV PENUTUP	61
Kesimpulan	61
 DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Wajah Manusia	8
Gambar 2 : Contoh Deformasi	19
Gambar 3 : Contoh Distorsi	20
Gambar 5 : Karya Djoni Basri	27
Gambar 6 : Karya Michael Alfano.....	28
Gambar 7 : Karakter Wajah Manusia	29
Gambar 8 : Pahat Ukir	33
Gambar 9 : Ganden	34
Gambar 10 : Gerinda.....	34
Gambar 11 : Bor.....	35
Gambar 12 : Pethel.....	35
Gambar 13 : Patar kayu.....	36
Gambar 14 : Gergaji kayu.....	36
Gambar 15 : Tanah liat.....	37
Gambar 16 : Kayu Sono Keling	38
Gambar 17 : Lem Kayu.....	38
Gambar 18 : Miniatur Tanah Liat	40
Gambar 19 : Karya Dhian Faridho “ Sang Penari ”	42
Gambar 20 : Karya Dhian Faridho “ Kesakitan”	44
Gambar 21 : Karya Dhian Faridho “ Keangkuhan ”	46
Gambar 22 : Karya Dhian Faridho “ Terbang ”	48
Gambar 23 : Karya Dhian Faridho “ Termakan Usia ”	50
Gambar 24 : Karya Dhian Faridho “ Sang Penari 2”	52
Gambar 25 : Karya Dhian Faridho “ Salah Baju”	54
Gambar 26 : Karya Dhian Faridho “ Siluman Mimpi”	56
Gambar 27 : Karya Dhian Faridho “ Dua Pikiran”	57
Gambar 28 : Karya Dhian Faridho “ Ketika Mulut Berbicara”	59

WAJAH MANUSIA SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN PATUNG

**Oleh : Dhian Faridho
NIM 06206241022**

ABSTRAK

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan konsep penciptaan dan proses visualisasi yang meliputi : tema, teknik, dan bentuk patung dengan konsep idealisasi bentuk dalam citarasa abstrak non material.

Proses penciptaan patung ini adalah merespon bahan kayu sono keling dengan menggunakan pendekatan surealistik. Metode yang digunakan dalam penciptaan patung yaitu eksplorasi dan visualisasi. Eksplorasi yaitu pengamatan secara langsung melalui peninjauan tentang wajah manusia dan dari sumber-sumber tertulis berupa buku, majalah, internet, foto, katalog pameran dan lainnya. Proses selanjutnya adalah visualisasi patung dengan media kayu. Visualisasi merupakan proses penerapan konsep menjadi sebuah bentuk patung untuk disajikan lewat karya seni. Teknik yang digunakan adalah teknik *modeling* dan *curving* dan menggunakan penggubahan bentuk melalui deformasi dan distorsi dari wajah manusia.

Penciptaan karya menghasilkan 10 patung dengan berbagai ukuran yaitu : Sang Penari (55X60 Cm), Sang Penari 2 (120X50 Cm), Keangkuhan (50X20 Cm), Terbang (60X55 Cm), Termakan Usia (55X30 Cm), Salah Baju (60X25 Cm), Siluman mimpi (55X80 Cm), Ketika Perut Berbicara (140X70 Cm), Dua Pikiran (140X130 Cm), dan Kesakitan (55X60 Cm).

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Wajah merupakan salah satu bagian dari kepala manusia, bagian-bagian wajah meliputi dahi, alis, mata, hidung, pipi, mulut, bibir, dan dagu. Melalui ekspresi wajah, seseorang dapat dilihat dari situasi dan kondisi seseorang tersebut. Demikian halnya dengan bentuk wajah seseorang tidak ada yang serupa dan sama persis, bahkan pada manusia kembar identik sekalipun. Bentuk wajah juga dapat mengungkapkan banyak hal tentang kepribadian kita. Lewat wajah, kita dapat mengetahui sifat-sifat yang ada di dalamnya, antara lain kesombongan, keramahan, kejujuran, ketekunan, ambisi, kreativitas, dan lain sebagainya.

Wajah memiliki peranan penting bagi setiap manusia. Salah satunya sebagai sebuah identitas diri. Wajah manusia mempunyai berbagai macam bentuk dan ukuran, semuanya memiliki berbagai macam karakter dan ciri khas yang berbeda-beda. Banyak usaha yang dilakukan orang untuk mengetahui karakter orang lain. Salah satu ilmu yang digunakan untuk membaca karakter wajah seseorang adalah Fisiognomi, berasal dari bahasa Inggris *physiognomy*, merupakan singkatan dari *fisiologi* dan *anatomi*. Fisiognomi adalah ilmu yang digunakan untuk mengamati bentuk wajah manusia.

Fisiognomi banyak digunakan di dunia barat sebagai ilmu untuk menafsirkan berbagai karakter wajah manusia. Ada sebuah teori bahwa mata yang bundar dan besar menunjukkan integritas dan kesehatan yang bagus. Sedangkan

mata yang kecil dan cekung adalah sebuah tanda dari sifat iri hati dan kedengkian seorang manusia. Di India ada sebuah cerita pewayangan yang menampilkan banyak tokoh yang memiliki berbagai macam karakteristik wajah. seperti dalam cerita Ramayana dan cerita Mahabarata. Karakter tokoh wayang yang bersifat halus dan bijaksana, digambarkan dengan muka yang sempurna *ganteng* dan *cantik*, selain itu digambarkan juga apabila seseorang memiliki alis mata yang terlalu tebal biasanya orang tersebut memiliki sebuah kepribadian dan sifat emosi yang tinggi, begitu juga sebaliknya.

Kemudian dilihat dari sudut pandang ekspresi. Ekspresi wajah adalah hasil sebuah gerakan dari otot pada wajah. Ekspresi wajah merupakan salah satu wujud penyampaian sebuah keadaan emosi seseorang kepada orang lain. Ekspresi wajah juga sebagai cara penting dalam penyampaian pesan sosial didalam kehidupan. Melalui ekspresi wajah dapat diketahui maksud, tujuan, dan pengertianya dengan mudah, misalnya kemarahan dan kepuasan. Namun, beberapa ekspresi lainnya sulit diartikan, misalnya rasa takut dan rasa jijik yang kadang sulit untuk dibedakan. Ada juga ekspresi wajah saat tertawa yang berarti orang tersebut dalam keadaan gembira atau senang hatinya.

Di dalam dunia pewayangan jawa dikenal tokoh wayang yang bernama Bagong yang memiliki wajah bulat dan besar. Punokawan ini memiliki ukuran tubuh pendek dan *gemuk*, pipinya *tembem*, dan bibirnya *manyun*, karena wajahnya yang besar dan gemuk itu membuatnya terlihat lucu. Sehingga Bagong menjadi salah satu tokoh yang paling ditunggu dalam setiap pertunjukan wayang kulit. Dari pandangan saya sendiri sebagai seorang individu yang juga hidup di tengah

lingkungan sosial masyarakat, wajah manusia memiliki banyak makna yang terkandung didalamnya, diantaranya adalah bentuk struktur wajah seseorang mencerminkan kepribadiannya. Misalnya, bentuk alis mencerminkan pola pikir, bentuk bibir mencerminkan ekspresi diri, sedangkan bentuk dahi lebar menunjukkan pemikir dan dahi bulat menunjukkan sifat idealis.

Dari uraian tersebut maka wajah manusia memiliki berbagai hal yang menarik dan penulis tertarik untuk mengekspresikan kedalam bentuk patung sesuai dengan gaya surealistik. Di dalam seni patung terdapat berbagai gaya, baik yang bersifat realistik maupun yang bersifat non realistik dengan berbagai bahan dan teknik yang digunakan. Terkait dengan tugas akhir tersebut penulis mengangkat tema kemanusiaan yang terinspirasi dari bentuk wajah manusia yang menggunakan pendekatan surealistik melalui deformasi bentuk dan mengeksploitasi bahan kayu sonokeling dengan teknik pahat (curving).

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, dapat diambil beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai identifikasi masalah diantaranya :

1. Karakter wajah manusia merupakan objek yang menarik untuk diekspresikan kedalam patung, misalnya karakter wajah orang dewasa, orang tua atau karakter keras dan lembut.
2. Dilihat dari ekspresi wajah, yang memungkinkan sebagai sumber penciptaan patung dengan berbagai proses visualisasi. Misalnya ekspresi senang, sedih, bahagia, dan lain sebagainya.

3. Dilihat dari bentuk wajah manusia sebagai sumber penciptan patung dengan berbagai proses visualisasi antara lain bentuk wajah bulat, kotak, atau lonjong.
4. Dilihat dari warna wajah manusia sebagai sumber penciptan patung dengan berbagai proses visualisasi antara lain warna wajah coklat, hitam, atau putih.

C. Batasan Masalah

Untuk selanjutnya maka perlu diambil batasan masalah yang relevan dengan pokok kajian yang ditentukan. Untuk itu dibatasi pada permasalahan visualisasi patung dengan merespon bahan kayu yang ada dengan proses deformasi bentuk untuk mencapai karakter yang diinginkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengajukan rumusan masalah karakter dan bentuk patung secara keseluruhan, sedangkan bentuk sendiri dengan merespon dari bahan kayu yang ada dengan tema karakter wajah orang dewasa dengan berbagai ekspresi.

E. Tujuan

Tujuan dari penulisan laporan karya akhir ini antara lain:

1. Tujuan berkarya yaitu visualisasi ide dengan merespon sesuai bahan yang tersedia dari lingkungan dengan mendeformasi bentuk-bentuk yang diinginkan.
2. Tujuan penulisan yaitu mendeskripsikan konsep, bentuk, tema dan teknik.

F. Manfaat

Berikut adalah beberapa manfaat yang dapat diambil dari Laporan Karya Seni Tugas Akhir :

1. Manfaat berkarya yaitu menerapkan pengetahuan secara teoritis dan praktis dalam menciptakan karya seni yang berwujud patung atau karya seni 3 dimensi.
2. Manfaat penulisan yaitu mendeskripsikan proses penciptaan dari pengamatan media sampai penciptaan karya serta pengalaman-pengalaman yang didapat dari program studi pendidikan seni rupa Universitas Negeri Yogyakarta.

BAB II

KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN

A. Pengertian Wajah Manusia

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 46), wajah merupakan salah satu bagian dari kepala manusia, dimana wajah berperan sebagai identitas diri dan mengungkap banyak hal tentang kepribadian seseorang, bagian dari wajah meliputi dahi, alis, mata, hidung, pipi, bibir, dan dagu, sehingga wajah memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan sosial manusia. Wajah manusia memiliki banyak keunggulan diantara bagian tubuh lainnya, diantaranya memiliki banyak model bentuk dan warna serta memiliki sebuah karakter yang tidak dimiliki oleh bagian tubuh lainnya. (Ali Soemadipraja 2006 : 63). Salah satu artikel yang dimuat dalam majalah Majalah Kartini edisi Juli 1987 hal 47, menuliskan bahwa:

Wajah yang mempunyai bentuk lonjong misalnya, tidak hanya mengacu pada permasalahan biologis bahwa wajah yang bersangkutan berarti terlihat kurus atau mengidap sebuah penyakit. Dalam pandangan sosial masyarakat, wajah yang lonjong bisa mengacu pada sebuah permasalahan kesejahteraan dan kedewasaan berfikir. Sebaliknya, wajah yang mempunyai bentuk bulat tidak hanya berarti kelebihan berat badan tetapi juga bisa bermakna kemuliaan, kebahagiaan dan kebijaksanaan.

Menurut Darminto Harahap (1987 : 17) menjelaskan bahwa :

Setiap manusia dilahirkan dengan berbagai bentuk wajah yang berbeda-beda. Wajah memiliki peran penting didalam kehidupan, karakter dan bentuk wajah mempunyai berbagai macam pengertian, salah satunya sebagai sebuah identitas diri. Pada dasarnya manusia adalah makhluk Tuhan yang paling sempurna. Namun dibalik kesempurnaan itu manusia memiliki kekurangan maupun kelebihan. Tuhan menciptakan manusia berbeda-beda, tidak ada yang sama persis satu dengan yang lain. Ada yang

diciptakan dengan wajah bulat dan lonjong, dan ada pula yang berkulit hitam dan berkulit putih

Senada dengan contoh berita di atas, menurut Andrea Hasibuan (2005 : 76) menjelaskan bahwa

Tidak ada yang pasti tentang keidealan bentuk wajah seorang manusia. Wajah memiliki banyak karakter, misalnya orang yang memiliki alis tebal, biasanya orang itu memiliki sifat temperamen atau sifat emosi yang tinggi. Kemudian dilihat dari sudut pandang ekspresi wajah seseorang memiliki banyak pengertian. Misalnya, saat tertawa berarti orang tersebut dalam keadaan gembira atau senang hatinya.

Selain itu, Anita Rahman Hakim (1996 : 47) dalam bukunya yang berjudul *Rahasia Sebuah Wajah* edisi April 1992 menjelaskan bahwa,

Wajah manusia memiliki nilai dan sisi keindahan tersendiri, di dalam bentuk wajah ada bermacam-macam organ tubuh yaitu mata, hidung, mulut, telinga, wajah manusia juga memiliki dahi, pipi, dan janggut.

Di dalam dunia pewayangan Jawa dikenal tokoh wayang yang bernama Bagong yang memiliki wajah bulat dan besar. Punokawan ini memiliki ukuran tubuh pendek dan *gemuk*, pipinya *tembem*, dan bibirnya *manyun*, karena wajahnya yang besar dan gemuk itu membuatnya terlihat lucu. Sehingga Bagong menjadi salah satu tokoh yang paling ditunggu dalam setiap pertunjukan wayang kulit. Salah satu ilmu yang digunakan untuk membaca karakter wajah manusia adalah *Fisiognomi*, berasal dari bahasa Inggris yaitu *Physiognomy*, yang merupakan singkatan dari *Fisiologi* dan *Anatomi*. Ilmu *Fisiologi* adalah ilmu yang mempelajari tentang sistem kerja dan fungsi dari setiap jaringan tubuh atau bagian dari alat-alat tubuh manusia. Sedangkan ilmu *Anatomi* menjelaskan pengetahuan tentang bentuk dan susunan tubuh manusia, *Anatomi* juga disebut sebagai sebuah ilmu yang mempelajari bentuk dan susunan tubuh. Kata anatomi berasal dari Yunani yang berarti membedah. Pembedahan adalah istilah yang digunakan oleh

orang yunani untuk mempelajari anatomi, Hal ini merupakan teknik utama yang digunakan untuk mengetahui bentuk dan susunan tubuh manusia. Kesimpulanya adalah bahwa di dalam setiap bentuk wajah manusia, terdapat banyak hal yang bisa didapatkan dan dipelajari, khususnya di dalam pembuatan patung wajah sangat diperlukan pengetahuan dasar tentang materi dasar anatomi bentuk wajah manusia. Hal ini sangat penting karena susunan bentuk, tekstur, dan gerak wajah manusia khususnya bentuk wajah sangat berkaitan erat dengan ilmu anatomi.



Gambar 1: **Wajah Manusia**

Sumber: [http://www.google.com/2012/05/wajah manusia.html](http://www.google.com/2012/05/wajah%20manusia.html)

B. Struktur Seni Rupa

Ideoplastis	Fisikoplastis
Ide, Pengalaman, Imajinasi, Ilusi	Unsur-unsur visual yaitu garis, warna, ruang dan tekstur

	Pengorganisasian unsur-unsur visual yaitu proporsi, irama, keseimbangan, kesatuan, harmoni dan dominasi
--	---

Dalam struktur seni rupa terdapat 2 jenis karakter yaitu ideoplastis dan fisikoplastis. Ideoplastis memiliki sifat rohani / jiwa sedangkan fisikoplastis lebih bersifat lahiriah / fisik.

A. Unsur-unsur visual seni rupa di dalam seni patung

1. Garis

Di dalam seni patung pasti memiliki sebuah lengkungan. Menurut Mikke Susanto (2011: 148) pengertian garis dalam seni tiga dimensi garis dapat dibentuk karena lengkungan, sudut memanjang, maupun perpaduan teknik dan bahan-bahan lainnya. Dari penjelasan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa garis dalam seni patung atau seni tiga dimensi, garis dapat dibentuk karena lengkungan, sudut memanjang yang menghadirkan simbol sebuah perasaan, kelembutan, emosi, dan memberikan kesan psikologis yang berbeda pada sebuah karya.

2. Warna

Suatu benda dapat dikenali dengan berbagai warna, karena secara alami mata kita dapat menangkap cahaya yang dipantulkan dari permukaan benda tersebut. Warna merupakan salah satu elemen atau medium seni rupa merupakan unsur susunan yang sangat penting. Demikian eratnya hubungan warna, maka

warna mempunyai peranan, warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, warna sebagai lambang / simbol, dan warna sebagai simbol ekspresi, (Dharsono, 2004: 107-108). Pendapat lain mengenai pengertian warna menurut Mikke Susanto (2002:113). Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya : corak rupa seperti merah, biru, hijau dan lain-lain.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa unsur warna pada karya seni patung sangatlah penting. Warna mampu mewakili ekspresi seorang seniman dan menghadirkan suasana yang berbeda pada penikmatnya. Warna juga berfungsi tidak hanya untuk bentuk tapi juga dapat berfungsi untuk warna itu sendiri.

3. Ruang

Di dalam seni patung terdapat ruang. Menurut Dharsono (2007: 42-43) Ruang merupakan wujud trimatra yang mempunyai panjang, lebar, dan tinggi (volume). Ruang dalam seni rupa dibagi dua macam yaitu : ruang nyata dan ruang semu. Ruang nyata adalah bentuk ruang yang dapat dibuktikan dengan indra peraba, misalnya seni patung. Dari penjelasan diatas ruang mampu menghadirkan dimensi keluasaan dalam seni patung. Kehadiran ruang dapat dicapai dengan cara sudut pandang atau perspektif. Ruang pada karya seni patung mampu memberikan nuansa kedalaman yang nyata pada setiap karya.

4. Tekstur

Karya patung adalah karya yang memiliki berbagai macam sifat raba. Menurut Mikke Susanto (2002: 20) tekstur atau barik adalah nilai raba atau kualitas permukaan pada patung yang dapat dimunculkan dengan memanfaatkan penggunaan teknik-teknik tertentu, misalnya penggunaan patar, sikat kawat, gerinda dan lain-lain. Mikke Susanto (2012: 49) mengatakan bahwa tekstur ada tiga macam

... adalah unsur rupa yang menunjukkan nilai raba, kualitas permukaan bahan, dapat melukiskan sebuah permukaan. Ada 3 jenis nilai raba dalam lukisan, 1). Tekstur semu, yaitu tekstur yang dibuat pada kanvas terlihat bertekstur, namun jika diraba secara fisik tidak ada secara fisik kesan kasar; 2). Tekstur nyata yaitu tekstur yang secara fisik terasa.

Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa, tekstur dalam seni patung adalah elemen seni yang berupa kesan visual maupun nilai raba yang dapat memberikan watak karakter pada permukaan.

B. Pengorganisasian unsur-unsur visual seni rupa di dalam seni patung

1. Proporsi

Proporsi merupakan hubungan antara bagian dari satu disain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Warna tekstur dan garis memainkan peranan penting dalam penyusunan proporsi (Kartika, 2004: 64). Sedangkan menurut Sadjiman Ebdi Santoso (2010: 251) proporsi berarti suatu ukuran perbandingan dari penciptaan karya seni yang dibuat atas dasar kaidah-kaidah perbandingan dianggap paling ideal sehingga diperoleh karya seni yang menarik. Kesimpulanya adalah bahwa proporsi merupakan ukuran perbandingan pada

hubungan antara bagian dari suatu desain, dapat juga melalui perbandingan warna, tekstur, dan garis dengan keseluruhan yang dianggap paling ideal, sehingga diperoleh karya seni yang menarik.

2. Irama

Irama merupakan suatu pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Pengulangan ini merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang dan waktu, maka paduannya bersifat satu matra yang dapat diukur dengan interval ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada musik beruntun yang sama (Kartika, 2004: 57). Pernyataan lain menyebutkan bahwa, irama atau *ritme* adalah gerak perulangan atau gerak mengalir yang ajeg, teratur, terus-menerus. Ajeg dalam hal ini bisa *keajegan* dalam perubahan-perubahan atau bisa dalam kekontrasan, dilakukan secara teratur, terus-menerus seperti aliran. Dengan demikian irama adalah suatu keteraturan dan sekaligus kerapian (Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2010: 157). Dari pernyataan tersebut disimpulkan irama atau *ritme* merupakan *keajegan* yaitu, pengulangan dari unsur-unsur seni rupa yang disusun secara terus-menerus seperti aliran dan teratur.

3. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan kesamaan dari unsur-unsur yang berlawanan, namun saling memerlukan untuk bersama-sama menciptakan kebulatan sebagai unsur yang sama dalam nilai. Dengan kesamaan nilai-nilai dari unsur-unsur yang berlawanan, keseimbangan secara estetis tercipta (Nooryan Bahari, 2008: 97). Keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun

secara intensitas karya. Bobot visual ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur dan kehadiran semua unsur dipertimbangkan dan memperhatikan keseimbangan. Dibagi menjadi dua, yaitu keseimbangan formal (*formal balance*) juga disebut simetris dan keseimbangan informal (*informal balance*) juga disebut simetris (Dharsono Sony Kartika, 2004: 60).

Kesimpulannya bahwa keseimbangan merupakan suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani, namun saling memerlukan untuk bersama-sama menciptakan kebulatan sebagai unsur yang sama dalam nilai. Dibagi menjadi dua macam keseimbangan, yaitu keseimbangan formal dan keseimbangan informal.

4. Kesatuan

Seni Patung memiliki sebuah karakter yaitu kesatuan. Menurut Mikke Susanto (2011: 416) kesatuan diciptakan melalui sub-azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam suatu komposisi karya seni. Kesatuan atau *unity* adalah penyusunan atau pengorganisasian dari elemen-elemen seni sedemikian rupa sehingga menjadi “kesatuan”, organik, ada harmoni antara bagian-bagian dengan keseluruhannya (Fadjar Sidik dan Aming Prayitno, 1981: 47). Jadi kesatuan atau *unity*, merupakan bagian-bagian yang ada di dalam karya seni harus menjadi utuh, disusun mendukung, tidak saling mengganggu dan terdapat harmoni antara bagian-bagian dengan keseluruhannya.

5. Harmoni

Harmoni dijelaskan sebagai sebuah keserasian. Menurut Mikke Susanto (2011: 175) sebagai tatanan atau proporsi yang dianggap seimbang dan memiliki keserasian. Juga merujuk pada pemberdayaan ide-ide dan potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan ideal. Menurut Dharsono (2011: 54) Harmoni atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur estetika dipadu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian (harmoni). Interval sedang menimbulkan laras dan disain yang halus umumnya berwatak laras namun, harmonis bukan berarti merupakan syarat untuk semua komposisi susunan yang baik.

Harmoni memperkuat keutuhan karena memberi rasa tenang, nyaman dan sedap tetapi, harmoni yang dilakukan terus menerus mampu memunculkan kejenuhan, membosankan, sehingga mengurangi daya tarik karya seni. Dalam suatu karya sering kali dengan sengaja menghilangkan harmoni sehingga timbul kesan ketegangan, kekacauan, riuh, dalam karya tersebut (Djelantik 1999: 46).

6. Dominasi

Dominasi merupakan bagian dari satu komposisi yang ditekankan, telah menjadi beban visual terbesar, paling utama, tangguh, atau mempunyai banyak pengaruh. Sebuah warna tertentu dapat menjadi dominan, dan demikian juga suatu objek, garis, bentuk, atau tekstur (Mikke Susanto 2011: 109).

Fokus dari suatu susunan suatu pusat perhatian di sekitar elemen-elemen yang lain bertebaran dan tunduk membantunya. Hal ini tak dapat diabaikan begitu saja, sebab ia akan membawa ke arah yang paling penting dari susunan (Fadjar Sidik dan Aming Prayitno, 1981: 50). Dari beberapa penjelasan di atas intinya dominasi juga disebut sebagai pusat perhatian / *center of interest* merupakan bagian dari satu komposisi yang ditekankan, telah menjadi beban visual terbesar, paling utama, tangguh dapat membawa ke arah yang paling penting dari susunan.

C. Tinjauan Tentang Seni Patung

Seni patung merupakan bagian dari seni rupa disamping seni lukis dan seni grafis / Ilustrasi. Seni patung memiliki elemen visual berupa bidang, bentuk, warna dan tekstur. Elemen-elemen itu saling menyatu sebebaskan mungkin untuk menemukan sebuah wujud nyata sebuah karya seni. Karya patung saat ini mulai berkembang seiring dengan kebutuhan dalam mengarungi perubahan gaya hidup di lingkungan kita. Menurut Ensiklopedia Indonesia (1990 : 215) Seni patung berarti *seni pahat* atau *carving* yang diwujudkan dalam tiga dimensional yang ciptaanya bisa berupa gambar-gambar timbul (relief) atau patung yang di buat dari media kayu maupun logam. Berikut ini disampaikan beberapa ahli seni rupa yang mendefinisikan seni patung

Menurut Mikke Susanto (2011: 296)

Seni patung adalah sebuah tipe karya seni tiga dimensi yang memiliki bentuk dan proses pembuatan dengan metode subtraktif (mengurangi bahan seperti memotong, menatah) atau aditif (membuat model lebih dulu seperti mengecor dan mencetak).

Seni patung Menurut G. Shidarta (1987)

Patung adalah Bentuk yang mempunyai tri matra atau bentuk yang mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi. Patung memiliki unsur-unsur yang membentuk keseluruhan. Seorang pematung akan selalu berhadapan dengan unsur-unsur tersebut pada saat mematung. Dan dalam proses bekerja mencoba untuk menyatukan unsur-unsur itu dalam suatu susunan hingga dapat tampil sebagai suatu kesatuan yang utuh. Karya ini diamati dengan cara mengelilinginya, sehingga harus nampak mempesona atau terasa mempunyai makna pada semua 6 seginya.

Selain itu Mayer (1969: 351) menambahkan bahwa :

Seni patung berdiri sendiri dan memang benar-benar berbentuk tiga dimensi sehingga dari segi manapun kita melihatnya, kita akan dihadapkan kepada bentuk yang bermakna, seni patung juga mempunyai nilai artistik yang tinggi seperti seni lukis.

Menurut penjelasan dari beberapa pakar seni rupa diatas dapat disimpulkan bahwa seni patung merupakan hasil ungkapan subyektif dari pengalam artistik seorang yang dituangkan dalam bidang tiga dimensional (trimatra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu warna, tekstur, ruang dan bentuk. Media yang sering digunakan adalah kayu dan batu dengan menggunakan alat berupa pahat dan palu kayu (ganden), tetapi dalam perkembangan seni patung baik dari media ataupun material tidak terikat oleh batasan-batasan. Seni patung mampu menjadi sebuah catatan yang merefleksikan latar belakang penciptanya. Ekspresi dalam seni patung tidak hanya ekspresi keindahan tetapi juga mampu menghadirkan ekspresi nilai-nilai kemanusiaan.

D. Surealisme

Surealisme merupakan gerakan seni yang menjelajahi alam mimpi dan pikiran bawah sadar seorang seniman, melalui penciptaan karya visual, puisi, dan film. Para Surealis mempunyai pikiran yang mengalir dengan bebas ke dalam sebuah media tanpa berusaha mengaturnya, sehingga mimpi yang mereka tulis

ulang itu bisa hadir secara jujur dan apa adanya. Seorang surealis berharap, bahwa setiap mimpi yang direka ulang dan menjadi sebuah patung itu mampu menerjemahkan diri pengarangnya atau dapat menjelaskan kondisi sosial di masyarakat. George Ritzer (2005: 162)

Kecenderungan gaya surealisme adalah membangun dunia-dunia khayali, dunia yang tidak masuk akal, yang berasal dari dunia mimpi, namun seperti sebuah dunia nyata yang tidak akan pernah ada. Mikke Susanto (2012: 16) mengatakan bahwa

Surealisme berasal dari gabungan kata Surre yang berarti “mimpi” atau dengan kata lain “mengekspresikan” dan “isme” berarti “aliran”. Merupakan sebuah aliran yang berusaha melukiskan aktualitas gaya atau aliran realisme atau naturalisme namun merupakan daya khayal dan sesuatu yang kadang tidak mungkin, atau sebuah mimpi, yang sudah di distorsi ke arah suasana kesedihan, kekerasan atau tekanan batin seseorang yang berat.

Menurut Soedarso SP (1971: 34). Surealisme adalah suatu aliran yang berusaha untuk melukiskan “... *a spectrally heightened and disorted actuality*,” kecenderungan seorang seniman untuk mendistorsi kenyataan dengan efek-efek emosional dan mimpi. Surrealisme juga didefinisikan sebagai kebebasan distorsi bentuk dan warna untuk melahirkan mimpi ataupun sensasi khayalan dari dalam yang biasanya dihubungkan dengan mimpi seseorang.

Istilah Surealisme digunakan untuk menunjukkan seni rupa yang mengungkapkan mimpi dan daya khayal seorang manusia. Gerakan ini berkembang pada awal abad ke- 20 berdasarkan seni rupa Post-Impresionisme. Surealisme menjadi bahasa ungkapan perupa akan suatu “mimpi” yang dirasakan dalam proses berkesenian, dan sebagai media untuk mengekspresikan perasaan.

Dharsono (2004: 6) mengatakan bahwa

... seni sebagai sebuah ekspresi yang merupakan hasil ungkapan batin seorang seniman ke dalam karya seni lewat medium dan alat. Pada saat seseorang sedang mengekspresikan emosinya, pertama ia sadar bahwa mereka mempunyai emosi, tetapi tidak menyadari apa sebenarnya emosi itu? Dalam keadaan tak berdaya misalnya karena ada gangguan perasaan pada diri kita (perasaan sedih/gembira) ia berada bersamanya, dalam kondisi tertekan ia berusaha melepaskan perasaan tersebut dengan melakukan sesuatu. Kegiatan semacam ini yang dimaksud dengan ungkapan...

Ungkapan ekspresi tersebut yang akan dituangkan kedalam patung surealis.

Patung surealis bersifat sebuah ungkapan atau ekspresi seseorang, serta menggunakan perasaan, yang berarti bahwa perupa menggunakan kekuatan mimpi dan khayalan yang bersifat ekspresif di dalam penciptaan setiap patungnya. Jadi yang dimaksud surealisme dalam patung adalah sebuah bentuk ungkapan batin seseorang yang cenderung menjelajahi alam mimpi dan pikiran bawah sadar, yang mengalir bebas di dalam sebuah media patung.

E. Deformasi

Deformasi adalah perubahan bentuk yang sangat besar sehingga sering kali tidak lagi berwujud figur asli atau bentuk yang sebenarnya. Sehingga hal ini dapat memunculkan karakter baru yang lain. (Mikke Susanto, 2002:30). Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek yang digambarkan dari objek yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Unsur yang dihadirkan merupakan komposisi yang setiap unsurnya menimbulkan getaran karakter dari wujud ekspresi simbolis (Dharsono Sony Kartika, 2004: 42). Pengertian deformasi yang

lain diungkapkan oleh Soedarso Sp (2006: 82), istilah itu berasal dari bahasa latin *deformare* yang artinya meniadakan atau merusak bentuk sehingga bentuk yang terjadi jauh bedanya dengan bentuk aslinya.



Gambar 2: Dhian Faridho “Angkuh”

Kayu Sono Keling 55 x 30 cm, 2010

Contoh deformasi bentuk wajah yang di visualkan dengan media kayu
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Dapat disimpulkan bahwa deformasi ialah salah satu teknik untuk mengubah bagian-bagian tertentu dari sebuah bentuk yang dianggap mewakili dari karakter keseluruhan objek, yakni dengan cara mengubah bentuk tanpa menghiraukan bentuk dasar, namun tetap mempertimbangkan unsur artistiknya. Pengubahan bentuk objek bertujuan untuk memunculkan ciri-ciri kepribadian yang mandiri dan khas yang dilakukan secara sadar oleh seniman itu sendiri untuk melahirkan bentuk bentuk baru.

F. Distorsi

Distorsi adalah sebuah penyimpangan bentuk atau sebuah keadaan yang dibengkokkan. Dalam fotografi disebut pemiuhan. Dibutuhkan dalam berkarya

seni, karena merupakan salah satu cara untuk mencoba menggali kemungkinan lain pada suatu bentuk atau figur (Mikke Susanto, 2011: 107).

Sedangkan menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 42) distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menonjolkan wujud atau ciri khas tertentu yang terdapat pada benda atau objek yang digambar.



Gambar 3: Dhian Faridho “Kesakitan”
Kayu sono keling 80 x 40 cm, 2012
Contoh distorsi bentuk wajah manusia
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa distorsi merupakan sebuah cara mencari kemungkinan bentuk baru dengan melakukan sebuah perubahan bentuk atau penyimpangan bentuk, misalnya dapat membengkokkan bentuk dengan tujuan menekankan sebuah karakter fisik yang terdapat pada benda atau objek yang diciptakan.

G. Konsep, Tema, Bentuk, Media dan Teknik.

1. Konsep

Setiap karya patung yang diciptakan oleh seniman tentu mempunyai suatu konsep. Pengertian konsep dikemukakan A. A. M. Djelantik (2004: 02) bahwa, konsep merupakan konkretisasi dari indera dimana peran panca indera berhubungan tentang rasa nikmat atau indah yang terjadi pada manusia. Rasa tersebut timbul karena peran panca indera yang memiliki kemampuan untuk menangkap rangsangan dari luar dan meneruskannya ke dalam. Rangsangan tersebut diolah menjadi kesan yang dilanjutkan pada perasaan sehingga manusia dapat menikmatinya, dalam konteks ini panca indera yang dimaksud adalah kesan visual, sehingga konkretisasi indera diperoleh dari perwujudan suatu pemikiran untuk divisualisasikan dalam suatu karya.

Konsep merupakan pokok utama yang mendasari keseluruhan pemikiran, pembentukan konsep merupakan konkretisasi indera mencakup metode, pengenalan, analisis, abstraksi, idealisasi dan bentuk-bentuk deduktif. Konsep dapat lahir sebelum, bersamaan, atau setelah pengerjaan karya seni (Mikke Susanto, 2012: 227). Selanjutnya dijelaskan oleh Budiharjo Wirodiharjo (1992: 62), berkenaan dengan konsep, merupakan segala gambaran cita rasa yang membentuk diri kita, yaitu suatu kualitas abstrak non material yang selanjutnya divisualisasikan dalam karya-karya yang dibuat.

Dari beberapa penjelasan mengenai konsep di atas dapat disimpulkan bahwa konsep dalam penciptaan patung ini adalah idealisasi bentuk-bentuk yang

merupakan gambaran dari sebuah citarasa abstrak non material di dalam seni patung yang timbul lewat panca indera.

2. Tema

Setiap karya seni rupa pasti memiliki tema penciptaan. Tema dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 921) adalah pokok pikiran dasar; dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dsb). Dalam menciptakan karya seni patung, tema dapat digunakan untuk menyamakan pandangan (persepsi) serta mempermudah pematung dalam menuangkan ide ke dalam karya dengan menggunakan elemen-elemen visual (unsur seni rupa) seperti garis, warna, tekstur dan sebagainya.

Tema merupakan hal yang penting sehingga sesuatu yang lahir adalah sesuatu yang memiliki arti dan nilai baru. Tema merupakan gagasan yang dikomunikasikan pencipta karya seni kepada khalayak. Tema bisa saja menyangkut masalah sosial, budaya, religi, pendidikan, politik, pembangunan dan sebagainya (Nooryan Bahari, 2008: 22). Sedangkan menurut Sudarmaji (1979: 29), suatu karya lukisan merupakan manifestasi dan penemuan diri sendiri. Seseorang yang mempunyai temperamen yang keras menyentak semestinya nampak pula pada pemilihan dan pengolahan tema.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, tema dalam penciptaan patung ini adalah sebuah pokok pikiran yang memiliki arti dan nilai-nilai baru serta gagasan yang dikomunikasikan kepada khalayak. Tema dalam karya patung ini mengangkat sebuah permasalahan sosial dan budaya tentang peran dan karakter wajah manusia.

3. Bentuk

Bentuk dalam patung merupakan kenyataan yang nampak secara nyata dapat dipersepsi melalui mata. Garis, bidang, warna, dan tekstur merupakan bentuk-bentuk yang mendasar dalam patung. Dengan penyusunan yang menyatukan bentuk satu dengan lainnya terjalin hubungan-hubungan yang berarti (A.A.M. Djelantik, 1999: 21). Hal tersebut juga hampir sama dikemukakan oleh Soedarso Sp (2006: 129) bahwa sebuah patung dapat dilihat dan dinikmati pertama kali dari aspek bentuknya. Bentuk adalah yang bersifat inderawi atau kasat mata.

Selanjutnya Dharsono Sony Kartika (2004: 30) menjelaskan bahwa pada dasarnya bentuk itu merupakan organisasi atau suatu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Dengan kata lain, bentuk merupakan totalitas karya patung yang terwujud secara fisik dengan berbagai unsurnya.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, bentuk dalam bentuk patung wajah manusia ini adalah sebuah bentuk yang hadir dalam patung yang merupakan figur wajah manusia yang telah dideformasi dengan menyesuaikan bentuk bahan. Selain itu ada beberapa objek lain yang hadir pada beberapa bentuk patung seperti bentuk hewan yang memiliki sayap dan hewan yang mempunyai sayap untuk terbang dan lainnya, objek-obyek tersebut berfungsi sebagai elemen-elemen yang mendukung objek utama guna menemukan nilai-nilai baru figur patung wajah manusia.

4. Teknik

Teknik di dalam seni patung memiliki banyak variasi jenis. Menurut Sudarmaji (1979: 28) teknik adalah cara untuk mentransformasi elemen-elemen visual menjadi bentuk yang ideal dan bernilai sesuai dengan ide penciptaan. Selanjutnya menurut Nooryan Bahari (2008: 24) teknik untuk mewujudkan karya, antara lain dalam bentuk pengolahan bahan dengan cara-cara khusus, seperti teknik pahat (curving), teknik cetak tuang (cor), teknik butsir, dan teknik-teknik lainnya.

Dalam mengungkapkan sebuah gagasan, dibutuhkan kreativitas untuk menuangkan ke dalam media rupa. Dalam hal ini, seorang perupa harus menguasai teknik untuk mengerjakan sebuah karya seni, seperti yang dijelaskan oleh Jakob Sumardjo (2000: 96) bahwa:

... mengenal seluk beluk teknik seni dan menguasai teknik tersebut amat mendukung kemungkinan seorang seniman menuangkan gagasan seninya secara tepat seperti yang dirasakanya. Ini karena bentuk seni yang dihasilkan amat menentukan kandungan isi gagasannya. Penguasaan teknik amat penting dalam penciptaan karya seni makin mengenal dan menguasai teknik seni, makin bebas pula si seniman menuangkan segala aspek gagasan seninya...

Setiap seniman mempunyai teknik yang berbeda-beda dalam penciptaan patung. Gaya dan karakteristik dapat mempengaruhi teknik dalam pengerjaan patung. Kemampuan seniman dalam mengolah alat dan bahan juga dibutuhkan supaya menghasilkan patung yang artistik. Penentuan teknik yang sesuai dengan selera personal dibutuhkan suatu eksperimen untuk mencobanya secara terus menerus.

Beberapa teknik yang digunakan dalam penciptaan patung wajah di sini antara lain yaitu :

a. ***Modeling***

Teknik Modeling adalah sebuah proses pembuatan patung dengan menggunakan bahan lunak (tanah liat, gips, malam) dengan cara mengurangi dan atau menambah bagian – bagiannya, atau sebuah cara pengolahan yang dilakukan oleh seniman dalam rangka pengkreasian bentuk terhadap sebuah benda ataupun bidang. Dalam artian sebuah usaha dalam proses pembuatan sebuah bentuk karya atau benda. (Mikke Susanto, 2011: 282). Contoh patung yang menggunakan teknik butsir ini adalah penciptaan model dengan media tanah liat yang digunakan sebagai model dasar penciptaan patung dari bahan kayu sono keling.

b. ***Pahat / Curving***

Pahat/Curving adalah sebuah proses atau cara pengolahan dan penciptaan patung yang dilakukan dengan menggunakan peralatan pahat untuk mengkreasikan sebuah bentuk terhadap benda ataupun bidang. Bahan yang digunakan di dalam teknik ini adalah kayu, bambu, batu. Dsb.

Sudarmadji (1979: 54) menjelaskan tentang *teknik pahat*, yaitu sebuah pengertian dalam penciptaan patung yang memiliki sebuah karakter dan kualitas tertentu, biasanya berupa penekanan bentuk, dan kadang-kadang ekspresif. *Teknik pahat* juga berarti hasil dari sebuah imajinasi pikiran yang diterapkan menggunakan alat pahat dalam media kayu sehingga menimbulkan sebuah bentuk pada permukaan benda. (<http://richo-docs.blogspot.com/2011/11/teknik-tehnik-membuat-patung.html>)

Dharsono Raharjo (2010: 47) menjelaskan bahwa di dalam patung yang menggunakan penerapan prinsip desain dengan menggunakan teknik penyambungan bahan dengan menggunakan lem/bahan lainnya dan dengan memperhalus kedua belah bidang yang akan disambungkan, hal ini dilakukan untuk mendapatkan nilai artistik yang diinginkan.

Dari semua penjelasan mengenai teknik diatas dapat disimpulkan bahwa, teknik merupakan cara seniman untuk menciptakan patung. Dalam penciptaan patung wajah, perupa menggunakan beberapa teknik diantaranya *modeling* dan *pahat / curving*. Teknik dalam seni patung akan terus berkembang seiring perkembangan zaman, hal ini memungkinkan seorang perupa untuk menemukan teknik-teknik baru.

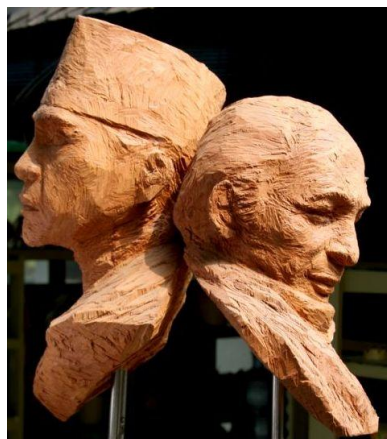
H. Karya Inspirasi

Dalam proses berkarya, Seorang seniman tidak jarang melakukan studi pengamatan atas karya-karya seniman lain. Studi tersebut berfungsi sebagai pemacu dan memperkaya wawasan proses berkarya. Dalam proses studi kreatif yang cukup berat tersebut seorang seniman akan terus mencari ciri-ciri personal atas kekaryaannya, dari mulai konsep penciptaan, hingga teknik dalam memvisualkannya. Sehingga karyanya mampu berdiri sendiri tanpa harus terbayang-bayangi karya seniman yang menginspirasinya.

1. Djoni Basri

Djoni Basri lahir pada 26 November tahun 1965. Dia merupakan salah satu pematung yang karya-karyanya banyak menampilkan sosok figur-figur wajah

manusia. Seluruh patung-patung Djoni menampilkan objek figur-figur bergaya realistik dan surealistik yang mengusung tema kehidupan. Tahun 1989, untuk pertama kalinya patung-patungnya yang terbuat dari bahan kayu nangka dan mahoni dipamerkan di Surabaya. Karyanya cenderung memperlihatkan sebuah emosi dan pesan yang khas, dan memiliki gaya realistik. Dia memperlihatkan karya-karya dengan detail tinggi dengan pengolahan bahan yang sangat baik. Kebebasan berekspresi, emosi, dan penjiwaan Djoni Basri dalam menciptakan sebuah karya seni, memberikan inspirasi tersendiri bagi saya untuk mengaplikasikannya ke dalam patung wajah manusia.



Gambar 5: *“Dua Kutub”*

(Sumber: <http://www.artknowledges.com./djonibasri.html>)

2. Michael Alfano

Seluruh patung-patung Michael Alfano menampilkan objek figur-figur manusia yang mengusung tema realis dan figuratif yang bercorak surealis. Objek patung seluruhnya adalah tubuh manusia. Karyanya cenderung memperlihatkan karakter wajah yang khas. Dia memperlihatkan karya-karya dengan detail tinggi

dengan penggarapan imajinasi yang baik. “Figur manusia yang ditampilkan berasal dari sebuah keluarga yang menyimpan sebuah keinginan yang kuat dan lebih menyajikan suasana kesederhanaan.



Gambar 6: **Michael Alfano**
“Flying man”.

(Sumber: www.wikisculpture.org/en/michael_alfano/study-forcomposition)

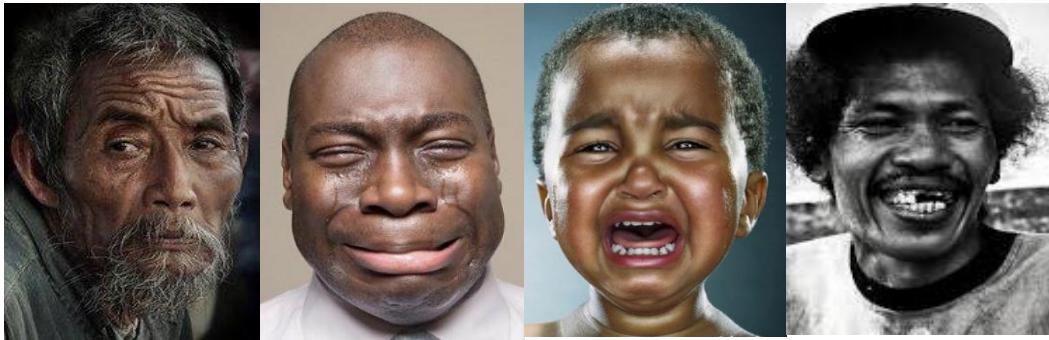
I. Metode Penciptaan

Metode yang digunakan dalam penciptaan seni patung yaitu meliputi; penjelajahan (eksplorasi), percobaan (eksperimen), proses mematung (visualisasi) dan penyelesaian (*finishing*).

1. Eksplorasi

Pengertian eksplorasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 359) bahwa eksplorasi merupakan penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak. Diterapkan dalam eksplorasi patung, penjelajahan itu

dengan mencari-cari berbagai kemungkinan bentuk, sehingga ditemukan bentuk yang artistik dan unik.



Gambar 7: Foto karakter wajah manusia

Sumber ([https://www.google.com/search?q=karakterwajah manusia](https://www.google.com/search?q=karakterwajah+manusia))

Proses eksplorasi dilakukan untuk menemukan ide-ide berkaitan dengan bentuk dari wajah manusia beserta semua karakter yang dimilikinya. Observasi dilakukan dengan melihat secara langsung berbagai macam bentuk wajah manusia di lingkungan sekitar kita, maupun secara tidak langsung melalui media televisi, internet, majalah dan katalog. Proses ini merupakan langkah awal dari suatu penciptaan karya seni. Dalam tahapan ini dilakukan proses pertimbangan meliputi pengamatan penyerapan sumber inspirasi dan penggalan ide tentang tema wajah manusia yang diangkat. Proses ini membutuhkan kecakapan karena akan menjadi proses yang mempunyai peranan yang cukup penting dalam proses selanjutnya.

2. Visualisasi

Visualisasi merupakan bagian terpenting dalam penciptaan sebuah patung, adanya konsep yang matang tanpa visualisasi maka, karya tidak akan pernah

terwujud. Dijelaskan oleh Mikke Susanto (2011: 427), visualisasi adalah pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka) dan peta grafik atau secara garis besar merupakan proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat karya seni atau visual.

Visualisasi bentuk dalam penciptaan patung, bentuk wajah manusia telah dirubah melalui deformasi dan distorsi, sehingga menghasilkan bentuk yang aneh dan ambigu. Pengubahan tersebut dilakukan supaya menciptakan karakter personal dengan tetap mempertimbangkan unsur dan prinsip dasar seni rupa. Dalam penciptaan patung wajah manusia, diawali dengan pembuatan model dari bahan tanah liat yang ditentukan. Pemindahan bentuk model tanah liat kedalam patung tidak mutlak sama persis, karena pada proses ini pengembangan bentuk patung dilakukan secara ekspresif yaitu, mengalir begitu saja sesuai dengan keinginan.

3. *Finishing*

Finishing merupakan tahapan terakhir dalam penciptaan patung. Proses ini dilakukan melalui pengontrolan secara keseluruhan dari bentuk, garis, warna dan objek yang ditonjolkan. Langkah terakhir dari *finishing* yaitu memberikan efek tekstur dan warna gelap terang pada patung dengan menggunakan inovasi teknik penyikatan dengan menggunakan mesin gerinda dan sikat kawat. Serta dengan membersihkan patung dari semua kotoran yaitu serabut-serabut kayu dengan menggunakan sikat kawat dan pahat kecil pada bagian-bagian kayu yang dalam, dan yang terakhir adalah dengan penggunaan mesin gerinda dan sikat kawat putar untuk mendapatkan kilap pada patung.

BAB III

PEMBAHASAN

A. Konsep

Seorang pematung tentu tidak sekedar mencari inspirasi dari berbagai sumber untuk menciptakan sebuah karya seni. Pada dasarnya suatu karya seni diciptakan melalui proses kerja kreatif. Dalam proses kreatif membutuhkan sebuah perenungan yang melibatkan potensi jiwa, yakni antara kerja penginderaan, pemikiran, pemahaman makna dan dengan penguasaan elemen-elemen yang akan digunakan. Kesadaran seperti inilah yang menghasilkan sebuah konsep guna memberikan landasan dalam proses berkarya.

Konsep penciptaan patung objek wajah manusia ini terinspirasi dari banyak hal, diantaranya fungsi dari wajah manusia, makna wajah dalam kehidupan, nilai filosofis wajah manusia, variasi bentuk wajah manusia, warna, dan semua karakter yang ada di dalam wajah manusia. Di dalam proses penciptaanya, objek wajah pada patung bukan sekedar dibuat dengan memindahkan atau mencontoh bentuk wajah yang telah ada. Bentuk wajah divisualkan dengan cara mendeformasi dan mendistorsi seperti melebih-lebihkan ukuran, bentuk, serta meliuk-liukan bagian tertentu pada wajah. Visualisasi tersebut bertujuan untuk memperoleh bentuk dan karakter baru dari berbagai sudut pandang dengan menggunakan prinsip desain serta menggunakan pendekatan surealistik.

B.Tema

Tema dalam tugas akhir ini adalah tentang nilai-nilai sosial dan budaya, dalam hal ini wajah manusia yang memiliki berbagai ekspresi dan karakter dengan pendekatan surealistik. Dalam penciptaan patung ini bukan sekedar menyajikan keindahan di dalam bentuk wajah manusia saja, akan tetapi menjadi bahasa ungkapan yang menghadirkan nilai-nilai dalam kehidupan. Semua patung menampilkan objek wajah dengan karakteristik seperti bentuk imajinasi yang memiliki nilai keindahan ketika dipandang dari berbagai sisi dan arah. Pada proses penciptaan patung ini media yang digunakan adalah tanah liat dan kayu sono keling dengan menggunakan teknik *modeling* (*desain*) dan *pahat* (*curving*).

C. Proses Berkarya

1. Alat, Bahan dan Teknik

Alat, bahan dan teknik merupakan hal yang penting dalam penciptaan patung. Setiap perupa tentu mempunyai berbagai pilihan tersendiri, sebab hal tersebut menunjang dan menentukan kualitas dari karya patung. Untuk mendapatkan karakter yang sesuai dengan pilihan, diperlukan ketelitian, pengalaman, dan kemantapan. Percobaan secara berulang-ulang perlu dilakukan agar, memberikan pengalaman dan pemahaman karakteristik bahandan alat.

Berikut ini dijelaskan alat, serta teknik-teknik yang digunakan dalam mewujudkan gagasan perupa kedalam bentuk patung.

a. Alat

Adapun alat yang digunakan dalam proses penciptaan patung antara lain :

1) Pahat

Pahat digunakan untuk membuat global patung dari bahan kayu dan dilanjutkan dengan pengembangan detail pada setiap bagian-bagiannya. Pahat yang digunakan adalah jenis dari pahat ukir yang berbahan dasar besi baja berkualitas tinggi. Jenis pahat ukir ini memiliki 36 buah dan memiliki berbagai bentuk dan ukuran.



Gambar 8 : Pahat Ukir
(Dokumentasi pribadi)

2) Ganden

Ganden digunakan dalam penciptaan patung. Ganden memiliki berbagai jenis dan ukuran dan fungsi. Jenis ganden yang digunakan adalah jenis ganden

yang memiliki bahan dasar kayu sawo yang mempunyai karakter bahan keras dan cocok untuk jenis pahat ukir.



Gambar 9 : **Ganden**
(Dokumentasi pribadi)

3) **Gerinda**

Penggunaan gerinda dalam proses penciptaan patung yaitu, sebagai alat untuk membantu dalam pembentukan akhir dari proses penciptaan patung. Gerinda juga berfungsi untuk memberikan efek tekstur pada sentuhan akhir penciptaan patung.



Gambar 10 : **Gerinda**
(Dokumentasi pribadi)

4) **Bor**

Bor digunakan dalam proses penciptaan patung untuk menghasilkan efek lubang pada bagian-bagian tertentu pada patung. Penggunaan bor juga berfungsi sebagai alat pembersih pada bagian-bagian tersulit di dalam bentuk patung.



Gambar 11: **Bor**
(Dokumentasi pribadi)

5) **Pethel**

Petel adalah salah satu alat yang digunakan oleh para tukang kayu digunakan untuk membuat bentuk dasar / untuk mengurangi bahan kayu sesuai dengan kebutuhan



Gambar 12 : **Pethel**
(Dokumentasi pribadi)

6) **Patar Kayu**

Patar adalah sejenis kikir kayu yang fungsinya untuk mengurangi dan membentuk bahan kayu. Penggunaan patar adalah untuk membuat efek tekstur

pada permukaan patung, hal ini dilakukan untuk mendapatkan nilai artistik pada patung.



Gambar 13 : **Patar Kayu**
(Dokumentasi pribadi)

7) **Gergaji Kayu**

Gergaji kayu adalah alat yang digunakan oleh tukang kayu untuk memotong kayu pada bagian-bagian tertentu pada patung untuk mendapatkan hasil yang maksimal serta nilai artistik pada patung.



Gambar 14 : **Gergaji kayu**
(Dokumentasi pribadi)

b. Bahan

Pemilihan bahan disesuaikan dengan berbagai pertimbangan dan teknik penggunaannya. Pertimbangan penggunaan bahan tanah liat dan kayu sono keling disini karena bahan-bahan ini relatif mudah untuk di olah dan didapatkan di lingkungan sekitar tempat tinggal saya. Setiap bahan mempunyai karakteristik yang berbeda-beda.

1) Tanah Liat

Dalam penciptaan model patung perupa menggunakan bahan tanah liat. Jenis tanah liat ini mempunyai karakteristik bahan yang mudah dibentuk dan diolah sesuai dengan tema atau model yang akan kita buat.



Gambar 15 : **Tanah Liat**
(Dokumentasi pribadi)

Tanah Liat mempunyai sifat yang mudah dibentuk, sehingga memudahkan dalam menciptakan model patung dan apabila terjadi kesalahan masih bisa diperbaiki.

2) Kayu Sono Keling

Bahan yang digunakan dalam penciptaan patung wajah ini menggunakan kayu sono keling. Material kayu ini mempunyai kualitas bahan yang bagus, seperti warna kayu dan corak yang indah, serat kayu yang mudah untuk diolah, serta daya tahan kayu dari berbagai hama dan jamur kayu. Kayu sono keling juga memiliki corak warna kayu yang bagus dan bervariasi yaitu warna hitam, biru, ungu, coklat, merah dan hijau.



Gambar 16 : *Kayu SonoKeling*
(Dokumentasi pribadi)

3) Lem

Lem yang digunakan merupakan lem kayu yang memang khusus untuk bahan yang berjenis dari material kayu. Pengolahanya sendiri adalah dengan mengoleskannya pada kedua belah permukaan kayu yang sebelumnya sudah dihaluskan terlebih dahulu.



Gambar 17 : *Lem kayu*
(Dokumentasi pribadi)

c. Teknik

Dalam penciptaan patung, perupa harus mengusaibahan dan alat yang digunakan, serta ditunjang dengan penguasaan teknik pengerjaan menggunakan teknik subtraktif / pemahatan pada bahan kayu. Atau dengan kata lain membentuk atau merespon bentuk-bentuk dari kayu yang tersedia. Terdapat 3 contoh patung yang menggunakan teknik modeling. Hal ini dilakukan pada 3 karya awal, selanjutnya tidak menggunakan teknik modeling melainkan langsung

menggunakan teknik pahat di media kayu sono keling. Proses ini dilakukan sampai pada karya yang terakhir, yaitu karya ke 10. Selain itu terdapat 2 karya patung yang menggunakan teknik penyambungan antara kayu dengan menggunakan lem kayu, hal ini dilakukan untuk mendapatkan nilai lebih dan desain yang artistik pada patung sesuai dengan cita rasa dan keinginan. Kesemua proses tersebut merupakan faktor penting dalam teknik penciptaan karya patung ini.

2. Tahapan visualisasi

Pada tahapan pembentukan serta pembuatan struktur merupakan proses penuangan seluruh hasil dari eksperimen yang telah dilakukan dan pengalaman-pengalaman estetik yang didapat. Proses pertama dalam penciptaan patung yaitu, memilih model yang akan dibuat. Pemindahan desain model kedalam patung tidak mutlak dan harus sama persis, karena pada proses ini pembuatan model dilakukan secara ekspresif yaitu, mengalir begitu saja sesuai keinginan ide kreatif personal. Penciptaan bentuk dilakukan secara langsung menggunakan peralatan butsir, diawali dengan membuat sebuah goresan dengan pertimbangan prinsip desain dan berbagai bentuk, ukuran dan karakter wajah manusia, apabila dirasa telah sesuai, langkah selanjutnya yaitu, dengan memindahkan desain model pada bahan kayu. Secara keseluruhan penciptaan patung ini menggunakan teknik *modeling* dan *curving*.

Dalam proses berkarya inilah pematung melakukan penajaman pada gagasan dan bentuk. Tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Miniatur/Desain

Pembuatan dengan menggunakan teknik modeling merupakan upaya untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan bentuk wajah serta komposisinya sebelum dipindahkan ke media material kayu. Teknik modeling dikerjakan dengan menggunakan bahan tanah liat. Berikut ini contoh visualisasi bentuk dalam penciptaan patung, bentuk wajah yang telah dirubah melalui deformasi dan distorsi, sehingga menghasilkan bentuk yang aneh dan ambigu.



1. Karya Terbang 2. Karya Kesakitan 3. Karya Siluman Mimpi

Gambar 18 : Contoh Miniatur / Desain yang menggunakan Teknik Modeling

(Dokumentasi pribadi)

b. Pemindahan model ke dalam material kayu.

Setelah pembuatan *miniatur/desain* selesai dikerjakan, proses selanjutnya adalah memindahkan desain yang semula dikerjakan menggunakan bahan tanah liat, kemudian dipindahkan ke dalam material kayu. Improvisasi bentuk, garis serta komposisi warna ketika pemindahan model ke dalam kayu sangat dimungkinkan karena adanya penajaman ide dan gagasan. Perubahan tersebut dilakukan supaya menciptakan karakter personal dengan tetap mempertimbangkan unsur rupa dan prinsip desain.

c. Penyelesaian (*finishing*)

Proses ini dilakukan melalui pengontrolan secara keseluruhan dari bentuk, garis, warna dan objek yang ditonjolkan. Langkah terakhir dari *finishing* yaitu, dengan cara menggosok semua bagian dari patung dengan menggunakan sikat kawat dengan menggunakan mesin gerinda dan mesin bor. Hal ini dilakukan untuk memperoleh hasil kilap yang maksimal dan terhindar dari debutan untuk ketahanan patung itu sendiri. Setelah itu dilanjutkan dengan pembuatan landasan kaki pada patung (*voetstock*) yang menggunakan bahan batu hitam. Pemilihan batu hitam disini adalah mempertimbangkan berat jenis dan volume dari kedua jenis bahan tersebut serta nilai estetika pada patung apabila kedua bahan tersebut di padukan.

D. Bentuk Patung

1. Deskripsi Patung Sang Penari

Patung ini menggambarkan tentang figur penari dengan karakter bentuk yang melengkung dan meliuk seperti seorang penari. Diciptakan dengan pendekatan surealistik dengan bentuk yang secara keseluruhan menggambarkan sebuah alam mimpi. Patung ini dibuat dengan bahan baku kayu sonokel yang mempunyai ukuran 250 x 100 cm, dikerjakan tahun 2010, bentuk patung ini memiliki perpaduan warna hitam, ungu, merah, biru, hijau dan coklat. Patung ini menampilkan sebuah penggabungan antara objek wajah manusia dengan hewan

yang memiliki ekor panjang. Berbagai macam pola gerak melengkung dan meliuk, serta menekuk terdapat di dalam patung ini.

Gambar patung ini ditampilkan 3 posisi dan arah pandang yang berbeda yaitu tampak depan, samping dan belakang.



Tampak Depan

Tampak Samping

Tampak belakang

Gambar 19 : Judul Karya : **Sang Penari**
Kayu Sono Keling 55 x 60 Cm, Tahun 2010

Patung wajah manusia ini di komposisikan sedemikian rupa menggunakan prinsip desain sehingga selain objek wajah manusia dapat muncul, juga untuk menciptakan harmonisasi dengan bagian lainnya. Dalam proses penciptaan patung ini, teknik yang digunakan adalah teknik *modeling* dan *curving*. Proses pertama yang dibuat adalah pembuatan model/*modeling* menggunakan bahan tanah liat. Hal pertama yang dibuat adalah bentuk global dari bentuk patung secara keseluruhan, yaitu bentuk dasar dari wajah manusia yang digabungkan dengan bentuk lain yang berupa sosok hewan yang mempunyai ekor panjang dengan menggunakan bahan tanah liat.

Setelah proses modeling selesai, proses selanjutnya adalah pemindahan bentuk kedalam bentuk aslinya, yaitu dengan penggunaan bahan dasar kayu sono keling. Dalam proses ini teknik yang digunakan adalah teknik *curving* dengan menggunakan peralatan pahat kayu. Patung yang berjudul “*sang penari*” ini, merupakan pengungkapan dari bentuk wajah manusia sebagai sebuah gambaran dari alam mimpi pematung. Pengolahan gerakan pada bentuk patung merupakan pengayaan objek yang memiliki makna, yaitu tentang seorang penari yang mempunyai wajah manusia dan bertubuh hewan. Dalam patung ini, menunjukkan nuansa sendu dan kesedihan yang ditunjukkan dengan posisi wajah yang menunduk disertai dengan gerakan tubuh yang semakin meninggi. Pemaknaan bentuk hiasan pada patung yang terdapat di dalam patung merupakan imajinasi perupa yang diartikan bahwa sang penari tersebut sedang melambaikan selendangnya.

2. Deskripsi Patung Kesakitan

Patung ini menggambarkan tentang sebuah figur patung wajah manusia dengan bentuk karakter wajah manusia yang digambarkan sedang mengalami rasa sakit serta sepasang sayap yang membentang dan menempel di bagian samping tubuhnya. Patung ini diciptakan dengan pendekatan surealistik dengan bentuk yang secara keseluruhan menggambarkan sebuah alam mimpi. Patung ini dibuat dengan bahan baku kayu sono keling yang mempunyai ukuran 250 x 100 cm, dikerjakan tahun 2010, bentuk patung ini memiliki perpaduan warna hitam, ungu, merah, biru, hijau dan coklat, dan menampilkan sebuah penggabungan antara objek wajah manusia dengan hewan yang memiliki sepasang sayap.

Gambar patung ini ditampilkan 3 posisi dan arah pandang yang berbeda yaitu tampak depan, samping dan belakang.



Tampak Depan

Tampak Samping

Tampak belakang

Gambar 20 : Judul Karya : **Kesakitan**
Kayu Sono Keling 55 x 60 Cm, Tahun 2010

Berbagai macam pola gerak melengkung dan meliuk, serta menekuk terdapat di dalam patung ini. Patung wajah manusia ini di komposisikan sedemikian rupa menggunakan prinsip desain sehingga selain objek wajah manusia dapat muncul, juga untuk menciptakan harmonisasi dengan bagian lainnya. Dalam proses penciptaan patung ini, teknik yang digunakan adalah teknik *modeling* dan *curving*. Proses pertama yang dibuat adalah pembuatan model menggunakan bahan tanah liat. Hal pertama yang dibuat adalah bentuk global dari bentuk patung secara keseluruhan, yaitu bentuk dasar dari wajah manusia yang digabungkan dengan bentuk lain yang berupa sosok hewan yang memiliki sepasang sayap dengan menggunakan bahan tanah liat.

Setelah proses *modeling* selesai, proses selanjutnya adalah pemindahan bentuk ke dalam bentuk aslinya, yaitu dengan penggunaan bahan dasar kayu sono keling. Dalam proses ini teknik yang digunakan adalah teknik *curving* dengan

menggunakan peralatan pahat kayu. Bentuk objek patung wajah dengan penggabungan bentuk sayap yang terletak di bagian bawah divisualkan membentuk suatu kesatuan bentuk, hal ini bertujuan untuk menciptakan *centre of interest* pada patung.

Patung ini merupakan pengungkapan dari bentuk wajah manusia sebagai sebuah gambaran dari alam mimpi pematung. Bentuk yang ditampilkan di dalam patung ini memiliki pola bentuk kayu yang melengkung dan telah mengalami proses pengolahan bentuk dengan pendekatan surealistik. Pengolahan gerakan pada bentuk patung merupakan pengayaan objek yang memiliki sebuah makna, yaitu tentang seorang manusia dengan karakter wajah kesakitan yang memiliki wajah manusia dan bertubuh hewan. Dalam patung ini, menunjukkan karakter patung wajah manusia yang sedang mengalami rasa sakit yang teramat sangat yang ditunjukkan dengan posisi mulut yang terbuka lebar seolah sedang menjerit kesakitan.

3. Deskripsi Patung Keangkuhan

Patung ini menggambarkan tentang sebuah figur patung wajah manusia dengan karakter bentuk wajah yang menunjukan sebuah sifat angkuh dan sombong. Patung ini diciptakan dengan pendekatan surealistik dengan bentuk yang secara keseluruhan menggambarkan sebuah alam mimpi. Patung ini dibuat dengan bahan baku kayu sono keling yang mempunyai ukuran 200 x 140 cm, dikerjakan tahun 2013, bentuk patung ini memiliki perpaduan warna hitam, ungu, merah, biru, hijau dan coklat, dan menampilkan sebuah penggabungan antara

objek wajah manusia dengan sebuah karakter bentuk dalam karikatur yang memiliki kaki-kaki kecil. Gambar patung ini ditampilkan 3 posisi dan arah pandang yang berbeda yaitu tampak depan, samping dan belakang.



Tampak Depan

Tampak belakang

Tampak samping

Gambar 21 : Judul Karya : **“Keangkuhan”**
 Kayu Sono Keling, ukuran 50 x 20 Cm, Tahun 2011

Berbagai macam pola gerak melengkung ,meliuk, dan menekuk ada di dalam patung ini. Patung wajah manusia ini di komposisikan sedemikian rupa menggunakan prinsip desain sehingga selain objek wajah manusia dapat muncul, juga untuk menciptakan harmonisasi dengan bagian lainnya. Dalam proses penciptaan patung ini, teknik yang digunakan adalah teknik *modeling* dan *curving*. Proses pertama yang dibuat adalah pembuatan model/*modeling* menggunakan bahan tanah liat. Hal pertama yang dibuat adalah bentuk global dari bentuk patung secara keseluruhan, yaitu bentuk dasar dari wajah manusia yang digabungkan dengan bentuk lain yang berupa karakter tiga dimensi dengan menggunakan bahan tanah liat. Setelah proses *modeling* selesai, proses selanjutnya adalah

pemindahan bentuk kedalam bentuk aslinya, yaitu dengan penggunaan bahan dasar kayu sono keling. Dalam proses ini teknik yang digunakan adalah teknik *curving* dengan menggunakan peralatan pahat kayu.

Patung ini merupakan pengungkapan dari bentuk wajah manusia sebagai sebuah gambaran dari alam mimpi pematung. Proses pengolahan bentuk patung wajah ini menggunakan teknik *modeling* dan *curving* dengan pendekatan surealistik. Pengolahan gerakan pada bentuk patung merupakan peng gayaan objek yang memiliki sebuah makna, yaitu tentang seorang manusia yang mempunyai wajah manusia yang memiliki sifat sombong dan angkuh. Dalam patung ini, menunjukkan sebuah karakter wajah yang ditunjukan dengan posisi wajah yang mendongak keatas disertai dengan gerakan mulut yang semakin meninggi.

4. Deskripsi Patung Terbang

Patung ini menggambarkan tentang sebuah figur patung wajah manusia dengan karakter bentuk wajah yang memiliki sayap yang membentang panjang kebelakang. Patung ini diciptakan dengan pendekatan surealistik dengan bentuk yang secara keseluruhan menggambarkan sebuah alam mimpi. Patung ini dibuat dengan bahan baku kayu sono keling yang mempunyai ukuran 140 x 140 cm, dikerjakan tahun 2013, bentuk patung ini memiliki perpaduan warna hitam, ungu, merah, biru, hijau dan coklat, dan, menampilkan sebuah penggabungan antara objek wajah manusia dengan sebuah karakter bentuk imajinasi sayap dari alam mimpi. Berbagai macam pola gerak melengkung dan meliuk, serta menekuk

terdapat di dalam patung ini. Gambar patung ini ditampilkan 3 posisi dan arah pandang yang berbeda yaitu tampak depan, samping dan belakang.



Tampak Depan

Tampak Belakang

Tampak samping

Gambar 22 : Judul Karya : **“Terbang”**
Kayu Sono Keling, ukuran 60 x 55Cm, Tahun 2011

Patung wajah manusia ini di komposisikan sedemikian rupa menggunakan prinsip desain sehingga selain objek wajah manusia dapat muncul, juga untuk menciptakan harmonisasi dengan bagian lainnya. Dalam proses penciptaan patung ini, teknik yang digunakan adalah teknik *modeling* dan *curving*. Proses pertama yang dibuat adalah pembuatan model/*modeling* menggunakan bahan tanah liat. Hal pertama yang dibuat adalah bentuk global dari bentuk patung secara keseluruhan, yaitu bentuk dasar dari wajah manusia yang digabungkan dengan bentuk lain yang berupa bentuk imajinasi mimpi dengan menggunakan bahan tanah liat. Setelah proses *modeling* selesai, proses selanjutnya adalah pemindahan bentuk kedalam bentuk aslinya, yaitu dengan penggunaan bahan dasar kayu sono keling. Dalam proses ini teknik yang digunakan adalah teknik *curving* dengan menggunakan peralatan pahat kayu.

Patung ini merupakan pengungkapan dari bentuk wajah manusia sebagai sebuah gambaran dari alam mimpi pematung. Proses pengolahan bentuk patung wajah ini menggunakan teknik *modeling* dan *curving* dengan pendekatan surealistik. Pengolahan gerakan pada bentuk patung merupakan peng gayaan objek yang memiliki sebuah makna, yaitu tentang seorang manusia yang memiliki kemampuan untuk terbang tinggi ke angkasa. Di dalam patung ini menunjukkan sebuah karakter wajah yang bijaksana ditunjukkan dengan posisi wajah yang menunduk kebawah disertai dengan bentuk mulut yang sedang tersenyum.

5. Deskripsi Patung Termakan Usia

Patung ini menggambarkan tentang sebuah figur patung wajah manusia dengan bentuk karakter wajah manusia yang digambarkan sudah mengalami masa tua dan mempunyai sebuah senjata yaitu tanduk/jalu yang menempel di bagian samping tubuhnya. Patung ini diciptakan dengan pendekatan surealistik dengan bentuk yang secara keseluruhan menggambarkan sebuah alam mimpi. Patung ini dibuat dengan bahan baku kayu sono keling yang mempunyai ukuran 200 x 180 cm, dikerjakan tahun 2013, bentuk patung ini memiliki perpaduan warna hitam, ungu, merah, biru, hijau dan coklat, dan menampilkan sebuah penggabungan antara objek wajah manusia dengan hewan yang memiliki tanduk sebagai alat pertahanan dari musuh yang berada di sebelah samping tubuhnya. Berbagai pola gerak melengkung, meliuk, dan menekuk terdapat di dalam patung ini. Patung wajah manusia ini di komposisikan sedemikian rupa menggunakan prinsip desain sehingga selain objek wajah manusia dapat muncul,

juga untuk menciptakan harmonisasi dengan bagian lainnya. Gambar patung ini ditampilkan 3 posisi dan arah pandang yang berbeda yaitu tampak depan, samping dan belakang.



Tampak Samping

Tampak Belakang

Tampak Depan

Gambar 23 : Judul Karya : **“Termakan Usia”**
Kayu Sono Keling, ukuran 55 x 30 Cm, Tahun 2011

Dalam proses penciptaan patung ini, teknik yang digunakan adalah teknik *modeling* dan *curving*. Proses pertama yang dibuat adalah pembuatan model menggunakan bahan tanah liat. Hal pertama yang dibuat adalah bentuk global dari bentuk patung secara keseluruhan, yaitu bentuk dasar dari wajah manusia yang digabungkan dengan bentuk lain yang berupa sosok hewan yang memiliki tanduk besar dengan menggunakan bahan tanah liat. Setelah proses *modeling* selesai, proses selanjutnya adalah pemindahan bentuk ke dalam bentuk aslinya, yaitu dengan penggunaan bahan dasar kayu sono keling. Dalam proses ini teknik yang digunakan adalah teknik *curving* dengan menggunakan peralatan pahat kayu.

Bentuk objek patung wajah dengan penggabungan bentuk tanduk yang terletak di bagian samping divisualkan membentuk suatu kesatuan bentuk, hal ini bertujuan untuk menciptakan *centre of interest* pada patung.

Patung ini merupakan pengungkapan dari bentuk wajah manusia sebagai sebuah gambaran dari alam mimpi pematung. Bentuk yang ditampilkan di dalam patung ini memiliki pola bentuk kayu yang melengkung dan telah mengalami proses pengolahan bentuk dengan pendekatan surealistik. Pengolahan gerakan pada bentuk patung merupakan peng gayaan objek yang memiliki sebuah makna, yaitu tentang seorang manusia dengan karakter kesedihan yang dialami oleh semua manusia di usia senja.

6. Deskripsi Patung Sang Penari 2

Patung ini menggambarkan tentang sebuah cerita di dalam kehidupan manusia dengan karakter bentuk manusia yang sedang melakukan sebuah gerakan tubuh seperti seorang penari. Patung ini diciptakan dengan pendekatan surealistik dengan bentuk yang secara keseluruhan menggambarkan sebuah alam mimpi. Patung ini dibuat dengan bahan baku kayu sono keling yang mempunyai ukuran 150 x 120 cm, dikerjakan tahun 2012, bentuk patung ini memiliki perpaduan warna hitam, ungu, merah, biru, hijau dan coklat. Patung ini menampilkan sebuah penggabungan antara objek wajah manusia dengan hewan yang memiliki tanduk yang panjang. Berbagai macam pola gerak melengkung dan meliuk, serta menekuk terdapat di dalam patung ini. Patung patung wajah manusia ini di komposisikan sedemikian rupa menggunakan prinsip desain sehingga selain objek

wajah manusia dapat muncul, juga untuk menciptakan harmonisasi dengan bagian lainnya. Gambar patung ini ditampilkan 3 posisi dan arah pandang yang berbeda yaitu tampak depan, samping dan belakang.



Tampak Samping

Tampak Depan

Tampak Belakang

Gambar 24 : Judul Karya : **“Sang Penari 2”**
Kayu Sono Keling, ukuran 120 x 50 Cm, Tahun 2012

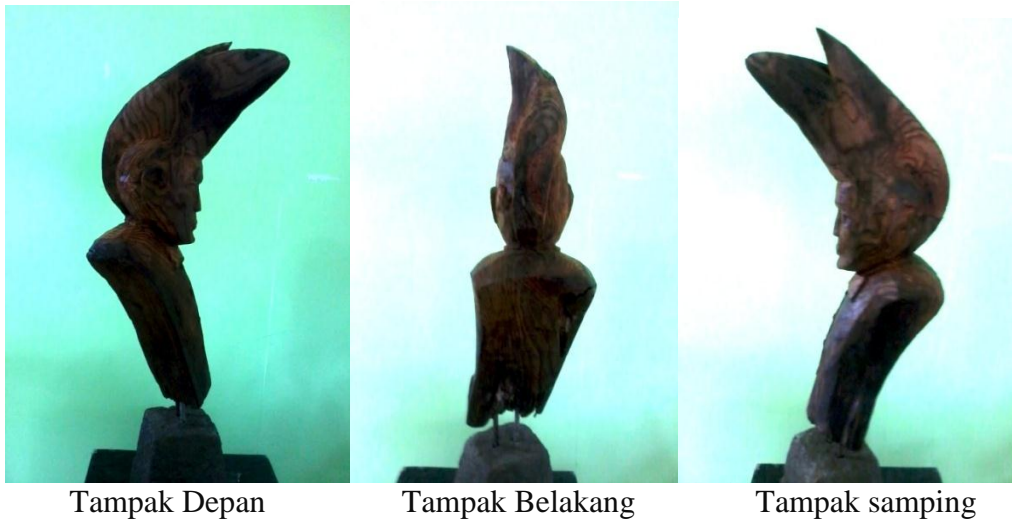
Dalam proses penciptaan patung ini, teknik yang digunakan adalah teknik *modeling* dan *curving*. Proses pertama yang dibuat adalah pembuatan model/*modeling* menggunakan bahan tanah liat. Hal pertama yang dibuat adalah bentuk global dari bentuk patung secara keseluruhan, yaitu bentuk dasar dari wajah manusia yang digabungkan dengan bentuk lain yang berupa sosok hewan yang mempunyai tanduk panjang dengan menggunakan bahan tanah liat. Setelah proses *modeling* selesai, proses selanjutnya adalah pemindahan bentuk kedalam bentuk aslinya, yaitu dengan penggunaan bahan dasar kayu sono keling. Dalam proses ini teknik yang digunakan adalah teknik *curving* dengan menggunakan peralatan pahat kayu.

Patung ini merupakan pengungkapan dari bentuk wajah manusia sebagai sebuah gambaran dari alam mimpi pematung. Bentuk yang ditampilkan di dalam patung ini terlihat luwes berkat pola bentuk kayu yang melengkung dan telah mengalami proses pengolahan bentuk dengan menggunakan teknik *modeling* dan *curving* dengan pendekatan surealistik. Pengolahan gerakan pada bentuk patung merupakan pengayaan objek yang memiliki makna, yaitu tentang seorang penari yang mempunyai wajah manusia dan bertubuh hewan. Dalam patung ini, menunjukkan sebuah suasana hati yang sedang ceria dan bergembira disertai dengan gerakan tubuh yang sedang melakukan gerakan tubuh sedang berjoget .

7. Deskripsi Patung Salah Baju

Patung ini menceritakan tentang kehidupan di masyarakat di sekitar kita sebuah figur manusia dengan karakter bentuk seorang yang memiliki sebuah kepribadian tertentu yang kemudian terpaksa melakukan sebuah ketentuan yang sebenarnya sangat bertolak belakang dengan prinsip dalam kehidupannya. Patung ini diciptakan dengan pendekatan surealistik dengan bentuk yang secara keseluruhan menggambarkan sebuah alam mimpi. Patung ini dibuat dengan bahan baku kayu sono keling yang mempunyai ukuran 10 x 50 cm, dikerjakan tahun 2013, bentuk patung ini memiliki perpaduan warna hitam, ungu, merah, biru, hijau dan coklat. Patung ini menampilkan sebuah komposisi bentuk yang menggunakan prinsip desain sehingga selain objek wajah manusia dapat muncul, juga untuk menciptakan harmonisasi dengan bagian lainnya. Dalam proses penciptaan patung ini, teknik yang digunakan adalah teknik *modeling* dan *curving*.

Gambar patung ini ditampilkan 3 posisi dan arah pandang yang berbeda yaitu tampak depan, samping dan belakang.



Tampak Depan

Tampak Belakang

Tampak samping

Gambar 25 : Judul Karya : **“Salah Baju”**
Kayu Sono Keling, ukuran 60 x 25 cm, tahun 2012

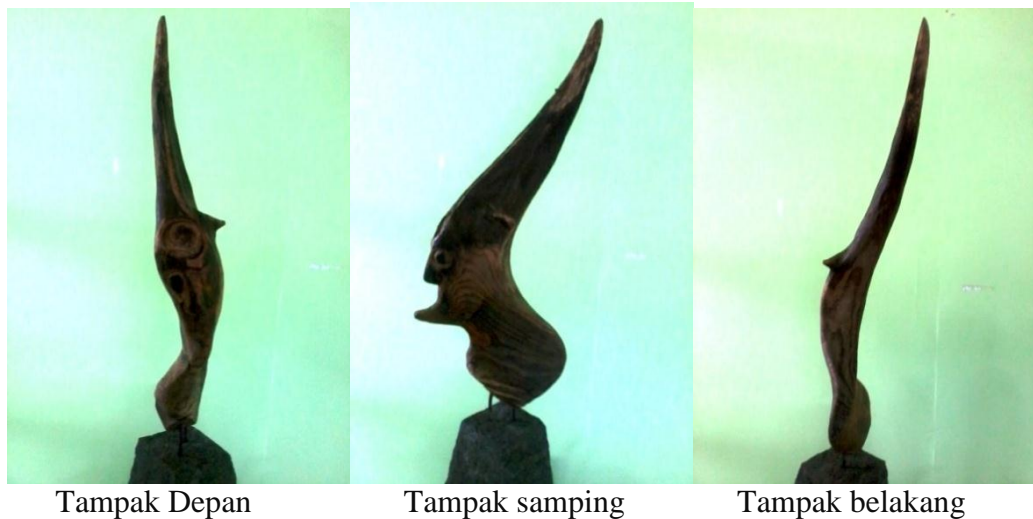
Proses pertama yang dibuat adalah pembuatan model/*modeling* menggunakan bahan tanah liat. Hal pertama yang dibuat adalah bentuk global dari bentuk patung secara keseluruhan, yaitu bentuk dasar dari wajah manusia yang digabungkan dengan bentuk lain yang berupa bentuk pakaian dengan menggunakan bahan tanah liat. Setelah proses *modeling* selesai, proses selanjutnya adalah pemindahan bentuk kedalam bentuk aslinya, yaitu dengan penggunaan bahan dasar kayu sono keling. Dalam proses ini teknik yang digunakan adalah teknik *curving* dengan menggunakan peralatan pahat kayu.

Patung ini merupakan pengungkapan dari bentuk wajah manusia sebagai sebuah gambaran dari alam mimpi pematung. Bentuk yang ditampilkan di dalam patung ini menampilkan sebuah proses pengolahan bentuk dengan menggunakan teknik *modeling* dan *curving* dengan pendekatan surealistik. Dalam patung ini,

menunjukkan sebuah realita kehidupan manusia yang ditunjukan bahwasanya di dalam masyarakat kita banyak terjadi sebuah kesalahan-kesalahan berpakaian yang sebenarnya bukan karena kemauanya sendiri melainkan karena sebuah tuntutan peran ataupun sebuah peran.

8. Deskripsi Patung Siluman Mimpi

Gambar patung ini ditampilkan 3 posisi dan arah pandang yang berbeda yaitu tampak depan, samping dan belakang



Gambar 26 : Judul Karya : “ **Siluman Mimpi** ”
Kayu Sono Keling, ukuran 80 x 55Cm, Tahun 2012.

Patung ini menggambarkan tentang seorang manusia yang yang hidup di alam mimpi. Manusia ini memiliki bentuk kepala dan wajah yang aneh dan memanjang. Patung ini diciptakan dengan pendekatan surealistik dengan bentuk yang secara keseluruhan menggambarkan sebuah alam mimpi. Patung ini dibuat dengan bahan baku kayu sono keling yang mempunyai ukuran 80 x 40 cm, dikerjakan tahun 2012, bentuk patung ini memiliki perpaduan warna hitam, ungu,

merah, biru, hijau dan coklat. Pola gerak melengkung dan meliuk yang ada di dalam patung ini menggunakan prinsip desain sehingga selain objek wajah manusia dapat muncul, juga untuk menciptakan harmonisasi dengan bagian lainnya.

Dalam proses penciptaan patung ini, teknik yang digunakan adalah teknik *modeling* dan *curving*. Proses pertama yang dibuat adalah pembuatan model/*modeling* menggunakan bahan tanah liat. Hal pertama yang dibuat adalah bentuk global dari bentuk patung secara keseluruhan, yaitu bentuk dasar dari penggabungan beberapa objek manusia dengan menggunakan bahan tanah liat. Setelah proses *modeling* selesai, proses selanjutnya adalah pemindahan bentuk ke dalam bentuk aslinya, yaitu dengan penggunaan bahan dasar kayu sono keling. Dalam proses ini teknik yang digunakan adalah teknik *curving* dengan menggunakan peralatan pahat kayu. Patung ini merupakan pengungkapan dari bentuk wajah manusia sebagai sebuah gambaran dari alam mimpi pematung.

9. Deskripsi Patung Dua Pikiran

Patung ini menggambarkan tentang dua orang manusia yang ada di dalam satu organisasi yang memiliki dua pola pikir dan pendapat yang berbeda. Patung ini diciptakan dengan pendekatan surealistik dengan bentuk yang secara keseluruhan menggambarkan sebuah alam mimpi. Patung ini dibuat dengan bahan baku kayu sono keling yang mempunyai ukuran 155 x 80 cm, dikerjakan tahun 2013, bentuk patung ini memiliki perpaduan warna hitam, ungu, merah, biru,

hijau dan coklat. Gambar patung ini ditampilkan 2 posisi dan arah pandang yang berbeda yaitu tampak depan dan belakang



Tampak Depan

Tampak Belakang

Gambar 27 : Judul Karya : “*Dua Pikiran*”
Kayu Sono Keling, ukuran 140 x 130Cm, Tahun 2012.

Patung ini menampilkan sebuah penggabungan dua objek wajah manusia yang memiliki satu tubuh yang di ibaratkan sebuah bentuk organisasi. Berbagai macam pola gerak melengkung dan meliuk, serta menekuk terdapat di dalam patung ini. Patung wajah manusia ini di komposisikan sedemikian rupa menggunakan prinsip desain sehingga selain objek wajah manusia dapat muncul, juga untuk menciptakan harmonisasi dengan bagian lainnya.

Dalam proses penciptaan patung ini, teknik yang digunakan adalah teknik *modeling* dan *curving*. Proses pertama yang dibuat adalah pembuatan model/*modeling* menggunakan bahan tanah liat. Hal pertama yang dibuat adalah bentuk global dari bentuk patung secara keseluruhan, yaitu bentuk dasar dari dua wajah manusia yang digabungkan dengan bentuk lain yang berupa sosok bentuk yang aneh yang memiliki banyak tanduk di sekujur tubuhnya dengan

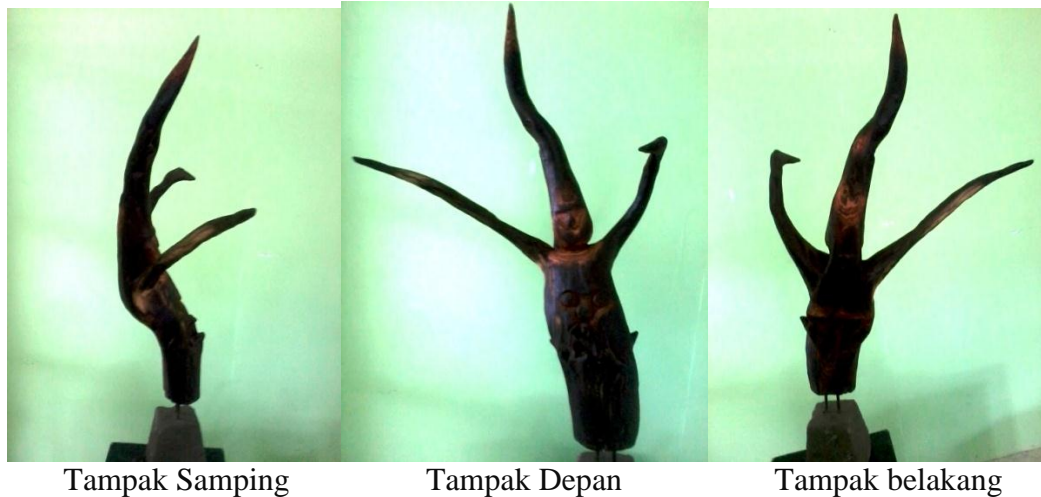
menggunakan bahan tanah liat. Setelah proses modeling selesai, proses selanjutnya adalah pemindahan bentuk kedalam bentuk aslinya, yaitu dengan penggunaan bahan dasar kayu sono keling. Dalam proses ini teknik yang digunakan adalah teknik *curving* dengan menggunakan peralatan pahat kayu.

Patung ini, merupakan pengungkapan dari bentuk wajah manusia sebagai sebuah gambaran dari alam mimpi pematung. Pengolahan gerakan pada bentuk patung merupakan pengayaan objek yang memiliki makna, yaitu di dalam sebuah organisasi biasanya ada sejumlah orang yang memiliki perbedaan prinsip yang digambarkan dengan bentuk kepala besar yang memiliki arti bahwa dia memiliki wawasan / cara berfikir yang luas dan sebaliknya terdapat kepala manusia yang memiliki ukuran yang lebih kecil, yang berarti bahwa dia memiliki cara berfikir yang sempit.

10. Deskripsi Patung Ketika Perut Berbicara

Patung yang berjudul ini menggambarkan tentang figur manusia dengan karakter bentuk memiliki bagian wajah yang ada pada bagian perut. Patung ini diciptakan dengan pendekatan surealistik dengan bentuk yang secara keseluruhan menggambarkan sebuah alam mimpi. Patung ini dibuat dengan bahan kayu sono keling yang mempunyai ukuran 90 x 80 cm, dikerjakan tahun 2012, bentuk patung ini memiliki perpaduan warna hitam, ungu, merah, biru, hijau dan coklat. Patung ini menampilkan sebuah penggabungan antara objek wajah manusia dengan sebuah karakter/sifat manusia yang memiliki sifat rakus dalam kehidupan sehari-

hari. Gambar patung ini ditampilkan 3 posisi dan arah pandang yang berbeda yaitu tampak depan, samping dan belakang



Gambar 28 : Judul Karya : “*Ketika Perut Berbicara*”
Kayu Sono Keling, ukuran 140 x 70 Cm, Tahun 2012.

Patung wajah manusia ini di komposisikan sedemikian rupa menggunakan prinsip desain sehingga selain objek wajah manusia dapat muncul, juga untuk menciptakan harmonisasi dengan bagian lainnya. Dalam proses penciptaan patung ini, teknik yang digunakan adalah teknik *modeling* dan *curving*. Proses pertama yang dibuat adalah pembuatan model/*modeling* menggunakan bahan tanah liat. Hal pertama yang dibuat adalah bentuk global dari bentuk patung secara keseluruhan, yaitu bentuk dasar dari wajah manusia yang digabungkan dengan bentuk lain yang berupa bagian wajah manusia yang menunjukkan sifat serakah berada di bagian perutnya dengan menggunakan bahan tanah liat. Setelah proses *modeling* selesai, proses selanjutnya adalah pemindahan bentuk ke dalam bentuk aslinya, yaitu dengan penggunaan bahan dasar kayu sono keling. Dalam proses ini teknik yang digunakan adalah teknik *curving* dengan menggunakan peralatan pahat kayu.

Patung ini merupakan pengungkapan dari bentuk wajah manusia sebagai sebuah gambaran dari alam mimpi pematung. Bentuk yang ditampilkan di dalam patung ini terlihat luwes berkat pola bentuk kayu yang melengkung dan telah mengalami proses pengolahan bentuk dengan menggunakan teknik *modeling* dan *curving* dengan pendekatan surealistik. Pengolahan gerakan pada bentuk patung merupakan pengayaan objek yang memiliki makna, yaitu tentang seorang manusia yang memiliki sifat serakah, yang digambarkan dengan penempatan wajah di bagian perut. Pemaknaan bentuk mulut raksasa yang terdapat di dalam patung merupakan imajinasi perupa yang diartikan bahwa manusia tersebut memiliki sifat serakah yang tidak pernah mendapatkan rasa puas dalam mengejar kepuasan dunia.

BAB IV

PENUTUP

Kesimpulan

Pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Konsep penciptaan patung wajah ini terinspirasi dari wajah manusia, bertolak dari kenyataan bahwa wajah manusia apabila di amati memiliki ekspresi, bentuk, jenis, warna dan karakter berbeda-beda yang memiliki keunikan tersendiri. Kesimpulan dari konsep penciptaan patung wajah manusia ini adalah idealisasi bentuk-bentuk yang merupakan gambaran dari sebuah citarasa abstrak non material didalam seni patung yang timbul lewat panca indera.

Tema merupakan sebuah gagasan yang dikomunikasikan pencipta seni kepada khalayak. Tema dalam penciptaan patung ini adalah sebuah pokok pikiran yang memiliki arti dan nilai-nilai baru serta gagasan yang dikomunikasikan kepada khalayak. Tema dalam karya patung ini mengangkat sebuah permasalahan sosial dan budaya tentang peran, ekspresi dan karakter wajah manusia.

Visualisasi patung secara keseluruhan menggambarkan sebuah ekspresi, karakter dan bentuk wajah manusia yang dideformasi dan didistorsi, sehingga seolah-olah seperti penggambaran dari wajah yang ada di dalam alam mimpi. Faktor warna coklat tua dan serat lingkaran bahan kayu sono keling yang tampak ritmik tampak lebih mendukung ekspresi dan karakter patung yang di tampilkan. Gelap terang akibat pahatan yang membentuk volume dan tekstur kasar dari patar kayu terkesan menambah terciptanya suasana surealistik (seperti di dalam alam

mimpi). Penggunaan voetstoke (landasan kaki) pembuatanya disesuaikan bentuk patung agar patung terlihat lebih monumental.

Teknik penciptaan patung ini menggunakan teknik pahat / curving dalam rangka untuk membentuk wajah yang sebelumnya berbentuk global. Untuk pencapaian plastisitas dalam membentuk digunakan patar kayu. Sedangkan untuk finishing pada bagian tertentu dihaluskan sesuai kebutuhan serta penyempurnaan bentuk sesuai keinginan. Pembuatan tekstur menggunakan alat patar kayu serta sikat kawat dengan mesin gerinda dengan tujuan mempercepat proses dan target pencapaian yang lebih singkat. Visualisasi bentuk wajah manusia ini diolah dengan mempertimbangkan semua prinsip penyusunan elemen rupa. Semua ini bertujuan untuk memperoleh karakter baru yang berbeda dengan bentuk sedikit aneh dan ambigu. Hasil dari pengolahan tersebut menjadikan patung lebih menarik, artistik, dan memunculkan karakter sebagai sebuah ekspresi.

Berbagai aspek-aspek tersebut sangat menentukan hasil akhir dari bentuk patung wajah manusia ini. Seluruh karya yang dihasilkan sebanyak 10 buah patung dengan berbagai ukuran meliputi : Sang Penari (55X60 Cm), Sang Penari 2 (120X50 Cm), Keangkuhan (50X20 Cm), Terbang (60X55 Cm), Termakan Usia (55X30 Cm), Salah Baju (60X25 Cm), Siluman mimpi (55X80 Cm), Ketika Perut Berbicara (140X70 Cm), Dua Pikiran (140X130 Cm), Kesakitan (55X60 Cm).

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni Wacana Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta : PustakaPelajar.

Ensiklopedia Indonesia. 1990. *Seni Patung*. Jakarta

G.Sidharta. 1987. *Unsur-unsur di Dalam Seni Patung*. Bandung: ITB.

Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke-3*. 2002. Jakarta : Balai pustaka.

Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Arti

Andrea Hasibuan. 2005. *Karakter Wajah Manusia*. Semarang: IKIP Semarang Press.

Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung : ITB.

Sidik, Fajar dan Aming Prajitno. 1981. *Desain Elementer: Jurusan Seni Patung Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia "ASRI"*.

Soedarso, Sp. 1971. *Sedjarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Jogjakarta : ASRI Jogjakarta.

_____ 1992. *Rahasia sebuah Wajah*. Yogyakarta: Darsasana Press.

_____ 2000. *Seni Arti dan Problematikanya*. Yogyakarta : Duta Wacana University Press.

Ritzer George. 2005. *Surrealisme of Art*. Kompas Gramedia

Darminto Harahap. 1987. *Peranan Wajah Manusia*. Bandung : Rekayasa

Susanto, Mikke. 2012. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta.

Ali Soemadipraja, 2006, *Keunggulan Wajah Manusia*. Jakarta

Bahari Nooryan, M.sn Dr. 2008, *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains. Bandung.

Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika, Sebuah pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni
Pertunjukan Indonesia

Soedarso.SP 1990, *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*.
Yogyakarta: Saku Dayar Sana.

MAJALAH

Kartini. Edisi # Juli1987.

Anita Rahman. “*Rahasia Sebuah Wajah*” Female. Edisi September 1992.

INTERNET

<http://aliran.seni.rupa.org/lexicon-.php?word=surealistik> (diakses5 Mei 2013)

http://www.artknowledgesnews.com./djoni_basri.html (diaksespada 19 Juni 2013)

<http://marionate.wordpress.com/2011/04/04/wajah-manusia/>(diaksespada15 Juli 2013)

http://www.irwantoshut.net/pengertian_definisi_wajah_manusia.html
(diaksespada22 Juli 2013)

<http://www.isi-dpc.ac.id/berita/prinsip-seni-rupa> (diaksespada 1 Agustus 2013)

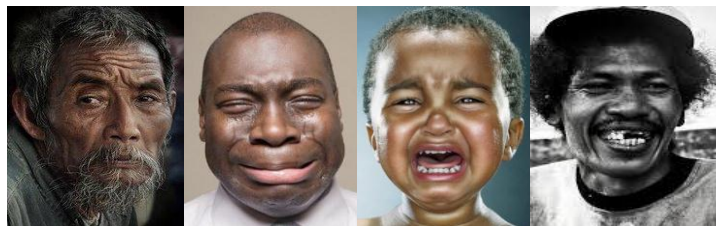
<http://www.humanity.com/2012/05/wajah-manusia.html> (diaksespada7Agustus 2013)

<http://www.Prinsip-prinsipdasar seni.rupa.com> (diaksespada tanggal 12 Agustus 2013)

<http://www.wikisculptures.org/en/michael-alfano/study-for-composition-vii-1913> (diaksespada13Agustus 2013)

<http://richo-does.blogspot.com/2011/11/teknik-teknik-membuat-patung.html>.
(diaksespada13Agustus 2013)

Lampiran Proses Penciptaan Karya Patung



Contoh Wajah Manusia



Contoh Desain Patung



Foto proses penciptaan karya patung

Contoh desain miniatur patung terbang



(Contoh Desain) (Tampak Depan) (Tampak Belakang) (Tampak Samping)

Contoh desain miniatur patung kesakitan



(Contoh Desain) (Tampak Depan) (Tampak Samping) (Tampak Belakang)

Contoh desain miniatur patung siluman mimpi



(Contoh Desain) (Tampak Depan) (Tampak Samping) (Tampak Belakang)